1988年11月4日発行（毎月2回第1・第3金曜日発行）第4巻第20号（通巻67号）

スーパーマリオブラザーズ

SUPER MARIO 3 MAGAZINE

Vol.4

敵キャラ攻略データ大図鑑

動きの特徴から倒しかたまでの完全データ集！

特別企画 すぎやまこういち・宮本 茂対談

マリオ3グッズ続々登場!!



いよいよ発売！

WORLD 1・2・3 隅から隅まで完全攻略！

1988年11月4日発行（毎月2回第1・第3金曜日発行）第4巻第20号（通巻67号）

スーパーマリオブラザーズ SUPER MARIO 3 MAGAZINE

Vol.4

敵キャラ攻略データ大図鑑

動きの特徴から倒しかたまでの完全データ集！

特別企画 すぎやまこういち・宮本茂対談

マリオ3グッズ続々登場!!



いよいよ発売！

WORLD 1・2・3 隅から隅まで完全攻略！

SUPER MARIO 3 MAGAZINE

スーパーマリオブラザーズ3
マガジン

Vol.4

表紙イラスト
原画／嵩瀬ひろし
セル彩色／桑畑恵子
背景／デザイラ
本文イラスト
嵩瀬ひろし
Nintendo

ファミリーコンピュータMagazine
No.20特別付録

この箱を見たらマリオ3

スーパーマリオ3のパッケージはこれだ！



さ〜て、ついに発売日だぞ！のマリオ3。そこでちょっとだけ早めのパッケージ紹介だ。

横型のパッケージは色もあざやか。おなじみのマリオが飛んでるイラストに、アメコミタッチのロゴがくっきり。とてもキレイで楽しいぞ。買いにいって売り切れていたキミは、このパッケージのイラストをみて、指をくわえて次の日曜を待つべしっ！



マニュアルはこれなのだ。
チェック模様がニギヤカ

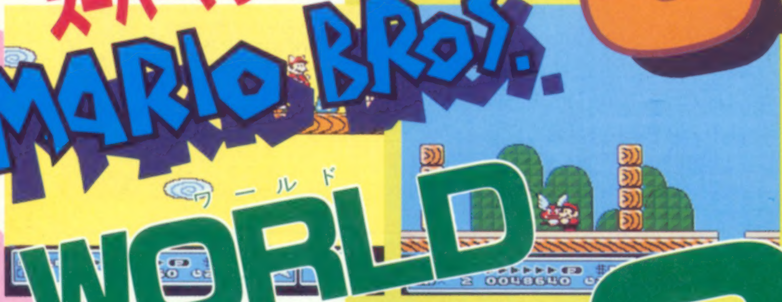
マニュアルも超豪華48ページの特厚。それでも入りきらない内容なのか、敵やアイテムの紹介は一部だけでちょっと残念。でも、WORLD4以降の雲の国や氷の国、暗黒の国などの紹介も載っていて、見てるだけでもワクワクなのだ。

子クッパ7兄弟が解説してくれるマリオ3ワールド。技にアイテム、敵キャラと内容を盛りこんでいるぞ。もちろんマリオスタッフからのメッセージつき。

10月23日の発売日に買えなくても、マリオ3はその後毎週日曜日に発売。年末までどんどん出荷の予定だからじっくり待てっ！

●もくじ●

スーパーマリオブラザーズ3
SUPER MARIO BROS. 3™

WORLD 1・2・3
隅から隅まで完全攻略！



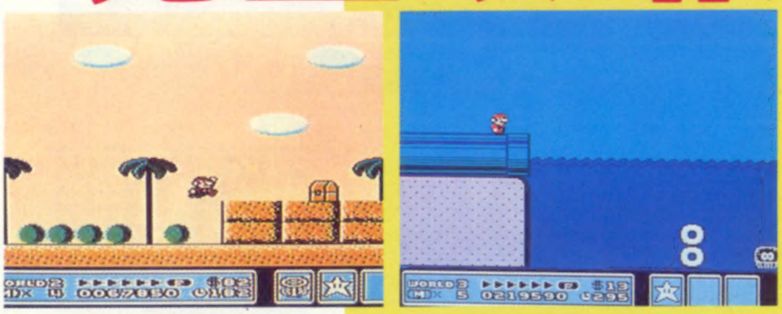
ついにマリオ3の発売日！　そこでお待たせの完全攻略だ。今まで紹介したWORLD1から3までを、さらに詳しいマップとともに徹底解剖！　マップには、アイテムの出現場所から敵キャラまでのデータがもりだくさんだ。

WORLD1にはさらに隠しポイントまで完全解説。これを参考にして、先のワールドの隠しポイントもどんどん見つけてくれ。

ポイントには一目で分かるように、どういうところなのかを4つに分類してつけてある。危険なトコロ、ヘンなトコロなどがバッチリわかるぞ。

WORLD1にある(走)ゾーンは、"ここで助走して隠しポイントに入ろう"という推奨ゾーン。もちろん他のところでやってもらってもいいが、はじめてマリオ3をやるにあたっては役立つんじゃないかなと思うよ。

さて、3のカセットは手に入れたかな？　持ってるキミも持ってないキミも期待ズンズン胸ドキドキのマリオワールド。データを満載していざ、スタート！　各面のデータもよく見てくれ！

記号のみかた

ポイント記号

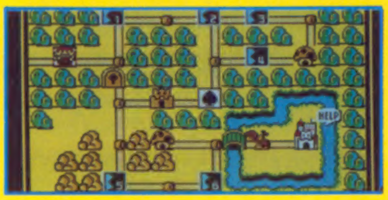
記号	名称	説明
！	隠しポイント	空を飛んだりして行く隠し面が！
ドクロ	危険地帯	敵や障害などがとってもコワイぞ
考え顔	考慮ポイント	ヒョイっと行く前の考えどころだ
目	注目ポイント	ナンカおかしい!?　よく見てみて

キャラクタ記号

ファイアフラワー	コイン	スター
はっぱ	1UPキノコ	
10コイン	Pスイッチ	

コイン1枚の?ブロックは記号がついていません。

ワールド WORLD 1
草原の国



さあいよいよマリオ3のスタートだ。まずは草原の国。この面は全部で8面あるぞ。この国だけは、あちこちにある隠しポイントも大公開だ。
下の表は各面にファイアフラワーやはっぱが出るか出ないか、1UPやコインの数をまとめたもの。コインなんかは取りかたによっては数が変わったりするけど目安にね。

1-1 隠しがいっぱいだ

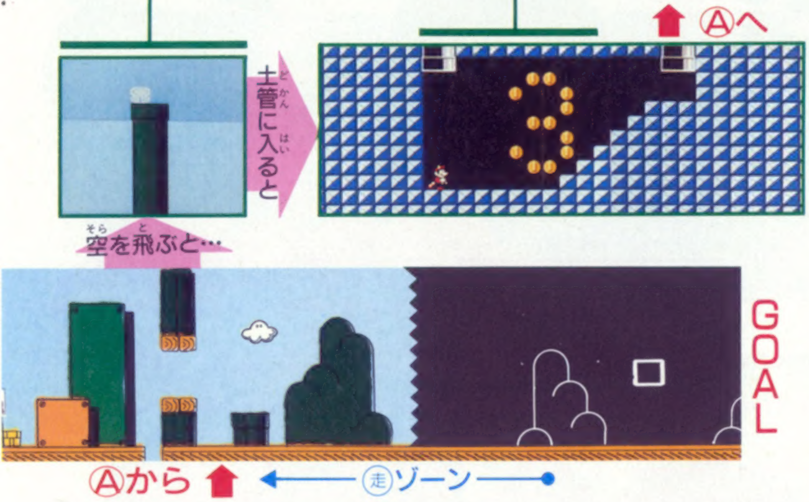
はじめから隠しポイントがたくさん用意されている。いろんな魅力をまずはたっぷりと楽しんじゃえ。



しっぽがおすすめ

地上面	
TIME	300
難易度	☆
お得度	☆☆☆

はるか彼方に土管の先 ゴールから手前に走って空を飛べば、土管に入ってコインの部屋。3の文字にカンゲキだね！





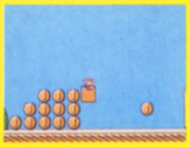
●スターを取ったらスクリューアタック



●床がカラフルでとってもキレイだぞ！



●坂をすべってメットをポコポコッと！



●Pスイッチでブロックがコインに変身

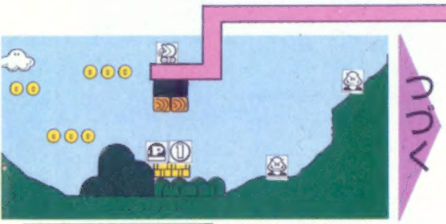
1-2 坂がいっぱいの地上面

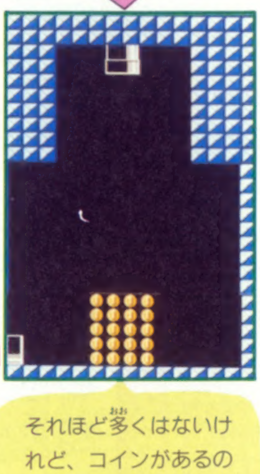
坂とクリボーがたくさん出てくる地上面。パタクリボーの攻撃やパックンの炎に泣かされるぞ。



しっぽがおすすめ

地上面	
TIME	300
難易度	☆☆
お得度	☆

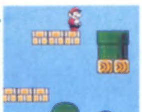






コインを取らずに土管の下のスイッチを。







それほど多くはないけれど、コインがあるのはやっぱりウレシイ。

ワールドデータ

	面	ファイア	はっぱ	1UP	コイン
1−1	地上面	—	○	1	58
2	地上面	—	○	—	30
3	地上面	—	○	1	72
4	強制スクロールアスレチック面	—	○	2	26
砦	—	○	○	—	—
5	地下面	○	—	1	70
6	アスレチック面	—	○	1	25
船	—	○	—	—	—

「スーパーマリオ2」が出た時カセットで3がでないかなあと思っていたら出る／ しかも面白そう／ 期待どおり。頑張れマリオ3／ マリオ3バンザーイ〃（宮城県／佐藤匡法・15歳）

マリオ3・WORLD1・2・3完全攻略!

まずは?を叩いてキノコを取ろう。スーパー変身。

床の上を歩いているノコノコを右へけとばしはっぱを。



START スタート



つづく

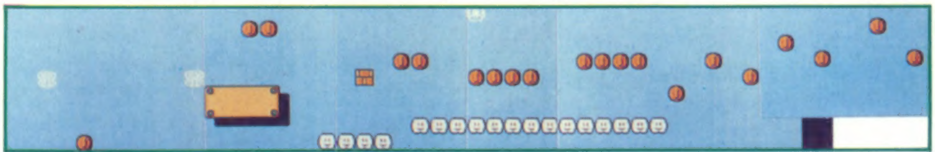
走ゾーン

走ゾーンを走りぬけちゃえ

敵を倒してから走ゾーンで助走してしっぽマリオで空を飛べば隠しポイント!







空を飛ぶと…

走ゾーン



つづき



空へジャ〜ンプ!

いよいよ空中散歩。Ⓐを連打しながらコントロールしよう。





Pスイッチ発見だ

しっぽがない時は右のノコノコを左にけってやるといいぞ。

坂をツツツとすべるのはいいが、すべり終わった時のことにも要注意。突然逆を向いたり、そのまま敵につっこんだり……。

START スタート



Ⓐから

音符ブロックからはっぱ。下にいるパタクリボーを倒してから出したほうが最初のうちは無難だ。

音符をふんでスターを出すと、下の穴に落ちちゃうことも。下から叩いて出すようにしよう。

左から大きく飛びおりるとパタクリボー。激突しちゃわないよう注意!

つづき

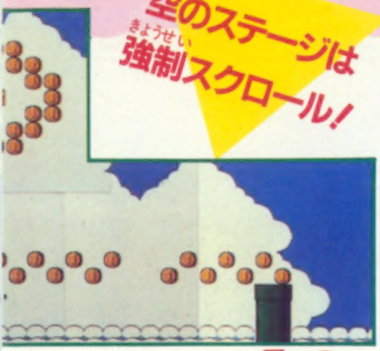


キミのハガキだ!

TOKYO マリオ3編 NIPPON

今度はニセ物騒ぎがないといいね//(神奈川県/斉藤竜登志クン・12歳)☆1、2のキャラも音楽もかわいくて楽しい曲だったけど、3は全てにおいて色々と工夫されていて今からゾクゾクしてます(奈良県/立川和也クン・14歳)☆僕の家にはディスクがないので↗

空のステージは強制スクロール！



Ⓐへ

空の面もあるおトクな面だ

ブーメランブロスが2匹いるものの、空のボーナス面もありおトク。ノコノコのブロック崩しが爽快な面だ。



しっぽがおすすめ

1-3	地上面
TIME	300
難易度	☆☆
お得度	☆☆☆





つづく

カベに仕切られた中にクリボーが

木目ブロックとクリボーがいっぱいだ。下に降りずにすむならすませたいが、キャラも出るので降りなきゃならない危険地帯。じっくりと動きをみて、確実に上からふんづけていこう！



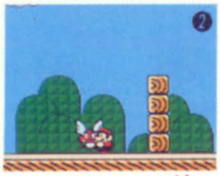


どうしてもしっぽマリオになるには

ゲームを進めていくのに、どうしても○○○になりたい！なんてことがある。そういう時、この面のように他のステージがあれば、同じ?を何度も行き来して叩いたりできる。心ゆくまでパワーアップだ。



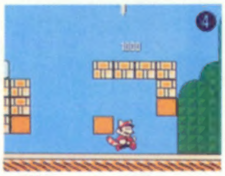
❶じゃへん！　しっぽマリオに変身しちゃったよ



❷あらら。こういう時は空の面にワープして……



❸もう1度戻ってみると、オーう。またアイテムが！



❹再びしっぽマリオになれてよかったよかった！



GOAL

出口の土管だゾ！

出口がこんな高いところにあるなんて。そそくさとゴールするのも戻るのもよし！



右のブロックには

1UPキノコが。かかえてきたノコノコをぶつけて取っちゃおう。勿論しっぽでもOK。



キャラがいっぱい

1UP2つに10コイン。パワーアップもある面。ただし強制スクロールしちゃう。



しっぽがおすすめ

1-4	強制スクロール アスレチック面
TIME	300
難易度	☆☆☆
お得度	☆☆☆



ゴール手前の土管へ



リフトといっしょに落っこちながら！

ここのコインはリフトといっしょに落っこちながら取る。取りおわりかけるころに右へジャンプ！　そしてこんどはブロックの10コインを取っちゃおう。



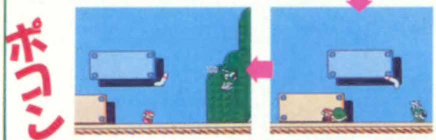


入って面白そう。（福島県／武藤靖史クン・12歳）☆僕の家にはビデオデッキが無い。だからファミマガVideoが買えない。だから「3」の動く画面が見れない。そんな悲惨な僕に「3」をください（鳥取県／金井直樹クン・14歳）

ノコノコを使って

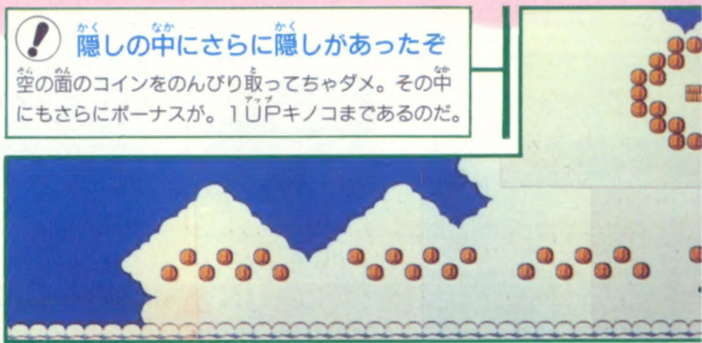
ノコノコを右にけり、先にいるハンマーブロスを倒すのに利用しちゃおう。





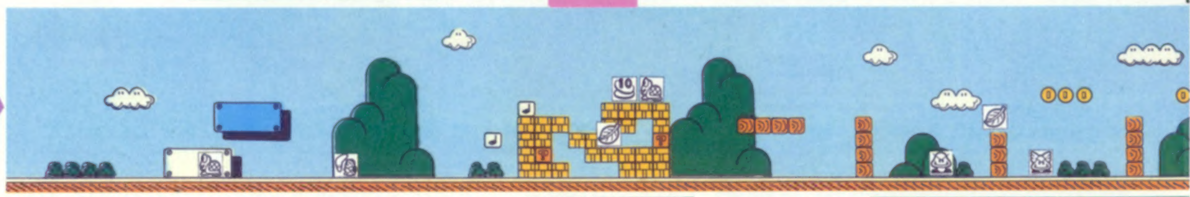
隠しの中にさらに隠しがあったぞ

空の面のコインをのんびり取ってちゃダメ。その中にもさらにボーナスが。1UPキノコまであるのだ。



赤音符でスーパージャンプ！ ●── ㊏ゾーン ──→

START スタート



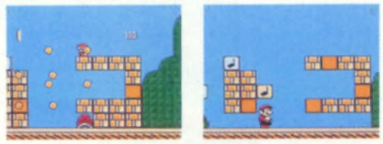
ここにもブロスが

この平地にもブロスが1匹。近くにカメもいないし倒しにくい強敵。空から近道しよう。

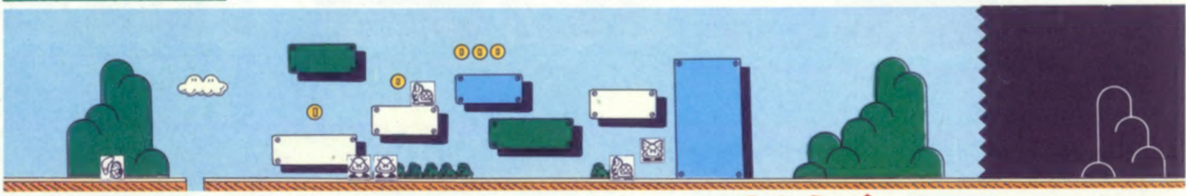


キャラがいっぱい

10コインにパワーアップ。スーパージャンプ台まである。ノコノコを左にけとばして…。



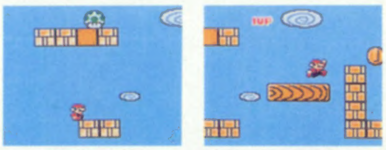
つづき



Ⓐから ⬆

1UPを取ろう！

右から2つ目のブロックを左側パンチ。リフトに乗りながら取るようにしよう。

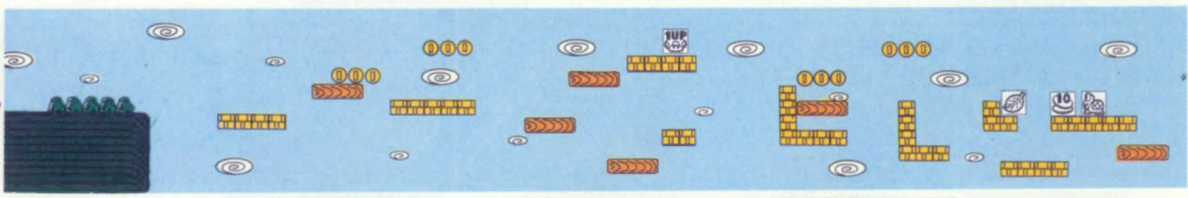


パワーアップしろ

ここにはキャラと10コインが。上にいるノコノコを甲らにしてかかえたまま右へ……。



START スタート



どんどん先へ流される強制スクロールだ！

じっとしてるとどんどん流されちゃう強制スクロール。コインやキャラが欲しいのはヤマヤマだけど、モタツいていると落っこちちゃう。クリアする事を考えて進めや進め！

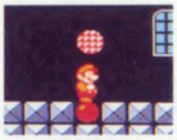
ストッパーになるブロックがない。右へ右へと渡る時に、勢いをつけすぎちゃって奈落の底にまっさかさまなんてことにならないよう十分注意！

キミのハガキだ！ TOKYO マリオ3編へ NIPPON

マリオブラザーズ・シリーズならではの色々なしかけやカラクリが楽しそう。出るたびにグレードアップするスーパーマリオブラザーズに今後も期待したいです（神奈川県／佐藤浩クン・16歳）☆キャラクターもよくなり横スクロールだけじゃなく、縦スクロールも↗

クッキーは軸の上

クッキーは飛んでかわすより軸の上などに立って通過するのを待ってるのがいいぞ。



いよいよブンブン

ちょっとおそろしげなBGMで砦の面。ブンブンはちょっとばかり手強い相手だ。



しっぽがおすすめ

砦	
TIME	300
難易度	☆☆
お得度	☆

1-砦 とりで



下のマップへ



ボスキャラ攻略法①

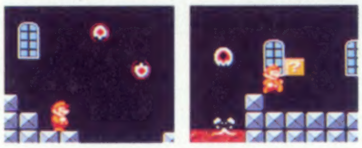
3度ふみつければ倒せるボス。ふんづけたら少しはなれてすぐま上にジャンプ。くり返せばOK。



✪✪✪こんなふうなタイミングでふんづけてやると倒しやすいのだ

炎の池とクッキーがいるぞ！

広い池からふきあげる2つのバブルは特に注意。モタつくよりはササッと渡るほうがいい。案ずるより慣れろだぞ。



?からなぜはっぱが出現だ

ここの?からははっぱが出る。ボスを倒すためにはファイアのほうがいいんだけど、ナニか理由がありそうな……。



ノコノコをとばせ

坂をどんどんすべって、ノコノコをやっつけちゃおう。おもしろいようにはねとばせる。



のぼりくだりの坂

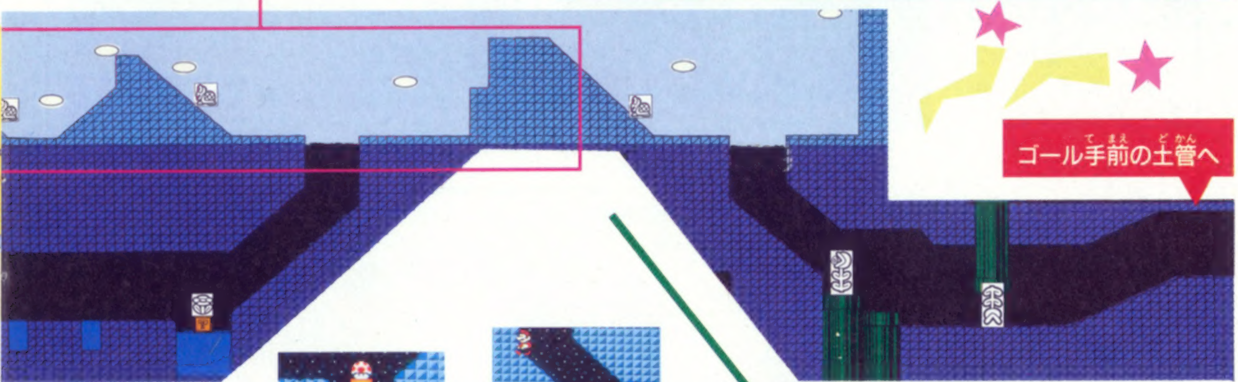
メットがたくさん。パックンも多い。坂をすべるコントロールが満喫できるぞ。



しっぽがおすすめ

地下面	
TIME	300
難易度	☆☆
お得度	☆☆☆

1-5



ゴール手前の土管へ

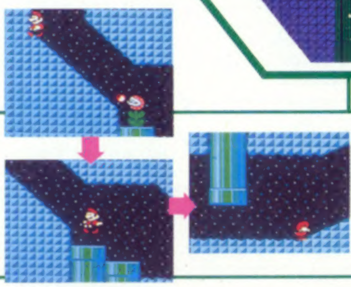
水面の?だぞ

水にポチャンと落ちて?をパンチ。キャラが逃げる心配はないけれど、水から上がるのがタイヘン。十字ボタンの上+Ⓐで脱出。



坂の先にパックンがいるぞ

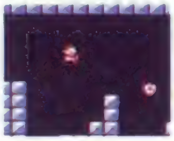
調子づいてすべっているとファイアパックンが！　坂のてっぺんでやりすごしてからスピーディに走りぬけちゃおう。



売日」などと、とっても待ちどおしい。マリオ2は1の面が変わっただけど、3は全然違う。ロムも3メガとすごい…早く欲しーよー！（北海道／佐藤剛クン・15歳）☆さあボクんちに来るんだあ!!（福岡県／浜敦司クン・14歳）

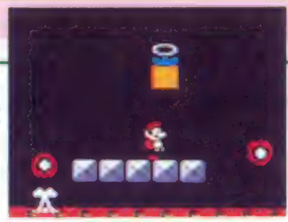
勢いよくジャンプ

バブルをかわすために思いきってジャンプ！　右のブロックがカバーしてくれるぞ。

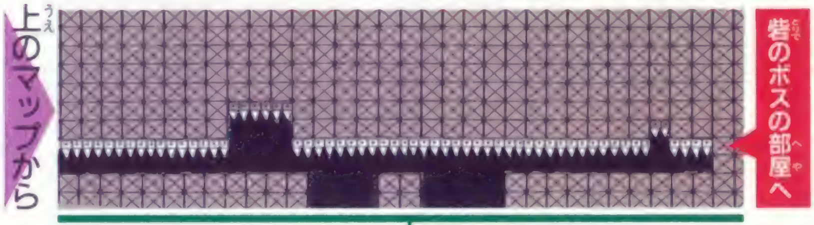


おなじみ困った時の？だよ

1・2でも城に必ずあった？。もちろん中身はパワーキャラ。ここで変身しておけば1ミス分得してバンザイなのだ。









○腕を大きくふりあげてくるからブンブン。ふみつける度にパワーアップする!?

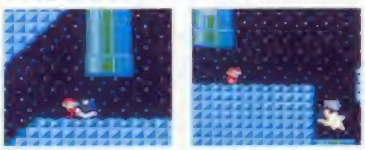
天井にぶつかるなよ！

トゲトゲのついた天井。穴をジャンプしてぬけるには、天井が上にあがりきる少し前がベスト。



逆さ土管のパックンに注意！

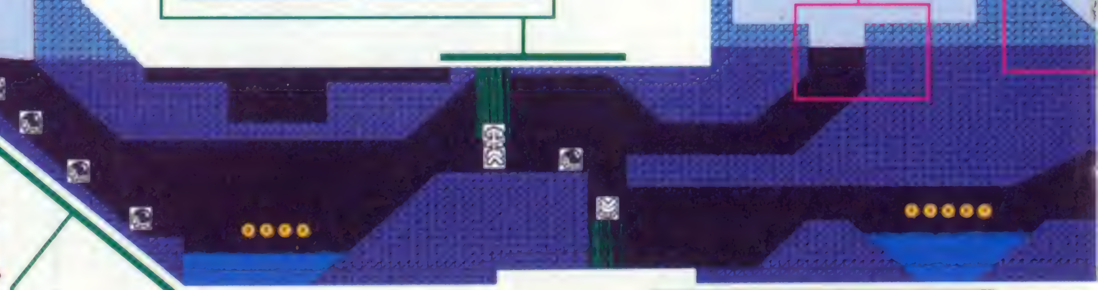
メットもいっしょにやってくるので、けとばして2匹ともやっつけちゃおう。うまくいくとその先のパックンも倒せる。



ここにも音符が！

1—3にあった赤い音符か。上でジャンプすれば空の面に行くことができるぞ。

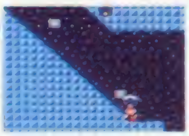






メットがたくさん

坂をすべってメットをポコッ。ヒュンとすべっていくサマはなかなかに快感なのだ。



メットをけとばす

右にけとばすとメットがヘンな動きを。追っかけて楽しんでみるのもいいかもね。



キミのハガキだ！

マリオブラザーズ、スーパーマリオ1、2とマリオが大好きな男の子です。マリオ3も楽しみにしていて、マリオ3がのっている本はほとんど読んでいますので、頭がガンバッテ、クリアしたいと思います（鹿児島県/森山哲晴クン・5歳）◎「もーいーくつ寝ると発・

1-6 リフトがヘンな面なのだ！


しっぽがおすすめ

アスレチック面

TIME 300
難易度 ☆☆☆
お得度 ☆☆

変則なリフトが多いアスレチック面。レールリフトをうまく使ってゴールへ向かおう。こんな面なのに空に隠しもあるんだ。


○まずノコノコをけり出して……

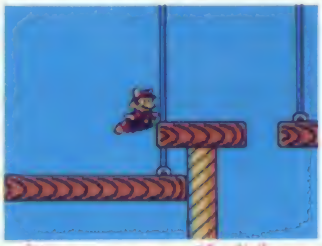

○まわりのブロックをこわしてから

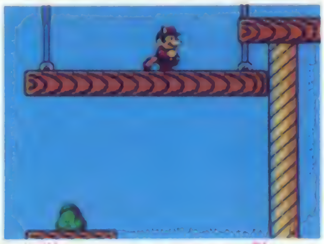

○左側パンチをしちゃうとカンタンに取れるんだぞ！



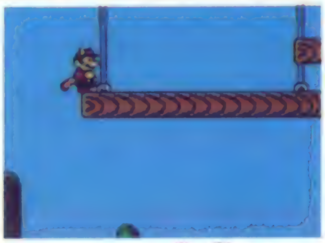
助走をつける場所を見つけよう

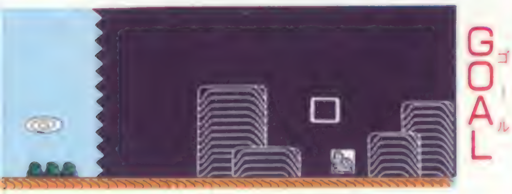
一見短い足場でも、軽いジャンプで続けて走っていくと空を飛べるようになるトコロがある。マップを思い出し、よ〜く考えてみようぜ//


○小さくジャンプして次の足場へ！


○一見フツーのアスレチック面だね

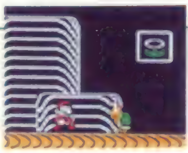

○Pが点灯してパタパタ空飛ぶぞっ


○ここからトテトテ走り始めてと…



ゴール直前に！

リフトからジャンプして降りるとノコノコがいるぞ。



1-船 いよいよきた飛行船！


ファイアがおすすめ

飛行船

TIME 300
難易度 ☆☆
お得度 ☆

砲台がドカンといっぱいの飛行船。次から次へと撃ってくる弾の行方をよく見て進むんだ！

ゴールまであともう少し

キャビンへの土管まで、タッタカタとかけ登ってしまえばもう安全。モタモタせずにどんどんジャーンプッ！


子クッパのいるキャビンへ

子クッパ①


○子クッパの中で1番弱い。こんなヤツになめられちゃいられない




ほうらもうやっつけちゃったもんね

ボスキャラ攻略法②

WORLD1の子クッパは魔法は使ってくるもののその威力は弱めだぞ。1度ふんづけたらすぐ少し遠くに離れて、丸まった状態から元に戻るところを狙ってふめばOK。気をつけなきゃならないのは魔法を出す瞬間にジャンプしないこと。その方向に輪を放たれてやられちゃうぞ！

真田要祐クン・15歳）☆僕は、マリオ3を一日でクリアしました（ウソ）（千葉県／高橋修二クン・14歳）☆こんな俳句を作りました「マリオ3　あと1か月　まちどおしい」（東京都／千野浩康クン・11歳）

2匹のノコノコに注意

段差の大きいトコロにノコノコが。タイミングを見て、つっこまないように渡ろう。

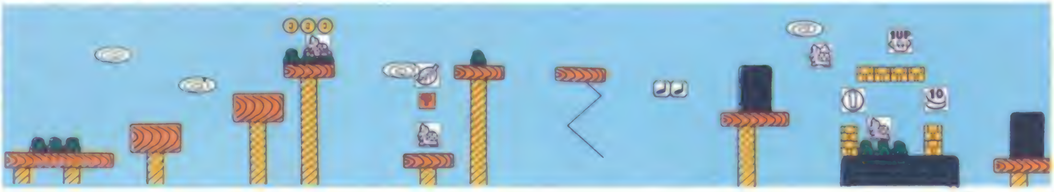




1UPや10コインがあるぞ！

こんなせまいスペースにキノコや10コインが。中にいるノコノコがジャマなので、先にけり出してから取ったほうがいいぞ。

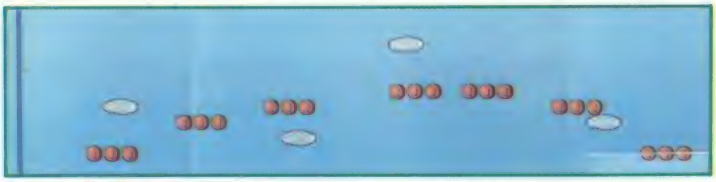
START



つづく

コインが21枚ある

空の隠しマップ。無理して取る必要はあまりないけれど、1度はチャレンジだ。





空を飛ぶと…

つづき



⓪ゾーン

パタパタがジャマ!?

リフトの途中にいるパタパタはしゃがんでよければ大丈夫だぞ。





左右に動くリフトに乗ろう！

左右に大きくふれるリフト。画面に見えたら大きくジャンプ！　ボタン操作できりぬけろ！

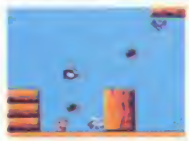
ナナメ砲台は近づいても

砲台と違ってナナメ砲台は近づいていても弾を撃つ。上に乗っているのが安全だから、足場に使うといいぞ。

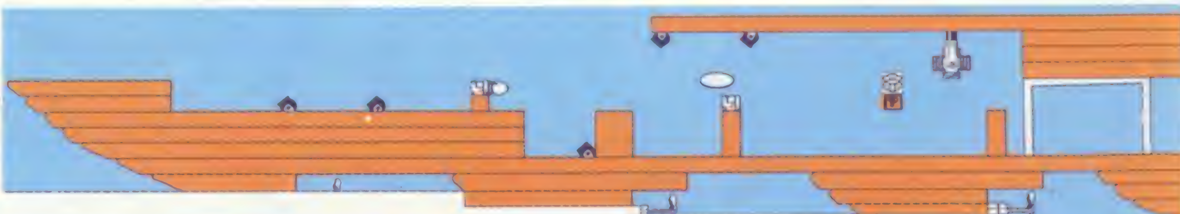


2台の砲台が待っている

下と上から2台が狙う！　こういうところは近寄らずに、さっさと先へ進んでしまったほうが無難だぞ。



START









グルグル回転砲台に注意しろ！

回転砲台はその時々に弾が出る角度が違うから、弾が出る方向をよく見ていかないとダメ。スキを見て?もパンチしちゃおう。

キミのハガキだ！

最近スーパーマリオを買いまして、毎晩マリオにとりつかれてる主婦です。マリオ3期待しています（神奈川県／石井寛美クン・20歳

☆イヤー、スーパーマリオ3は面白そうですねー。ファミマガVideoを見ておもわず感動しましたよ。ぜひ買いたいです（大阪府／

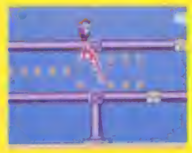
WORLD 2 砂漠の国



マップもちょっと広くなって、WORLD2は砂漠の国。動きのおかしな敵も登場し、手強くなる。難所はお城の手前のピラミッド。しかもここは必ず通らなきゃいけない場所だから、腕を磨いておくこと！ 迷路のように層になったマップとメットたちがマリオの来るのを待っているんだ。はまると下に沈む流砂や太陽、たつまきなんかも登場するぞ。



マメクリボーがブロックの中にいるよ



とってもアツいファイアスネークだぞ



ピラミッドの中で逆さメットと出会う



たつまきに乗ってスーパージャンプ!

2-1 クリボーと炎がアツい灼熱地獄

2つのパイプラインの中のコインが気になる。マメクリボーにファイアスネークがマリオを追うぞ。



しっぽがおすすめ

地上面

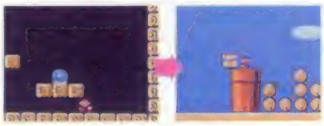
TIME 300
難易度 ☆☆
お得度 ☆☆





2匹のパックンの土管には…

土管の先にはPスイッチのある部屋が。押して地上に戻れば、コインが7枚手に入るぞ。



2-2 リフトに乗って水上散歩

2つの流砂を越えるとゴールまでリフトに乗って一直線。途中のブロックがジャマだけれども……?



しっぽがおすすめ

水面面

TIME 300
難易度 ☆☆
お得度 ☆☆





パタパタに要注意

ふんづけたはずみで水中に落ちないように気をつけよう。



ワールドデータ

	面	ファイア	はっぱ	1UP	コイン
2-1	地上面	—	○	1	51
2	水面面	—	○	1	27
砦	—	○	—	—	—
3	地上面	—	○	1	90
砂	—	—	—	—	—
4	地上面	—	○	—	114
ピラミッド	地上面	—	○	—	48
5	—	—	○	—	43
船	—	○	—	—	—

だっていい!! (秋田県／金沢英樹クン・15歳) ☆マリオ3は3メガだ。あれっ? うけなかったかなあ～ (兵庫県／石本勝哉・13歳) ☆僕は思うのですけど「マメクリボー」は目が悪かったら見えないと思う (大阪府／森隆治クン・16歳)



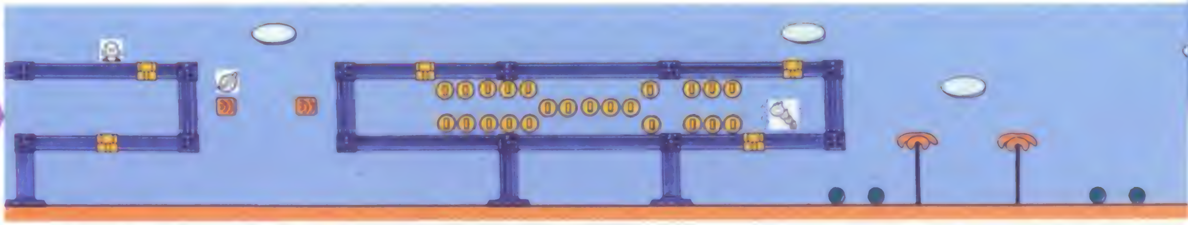
マメクリボー多発地帯

スタート直後のブロックの山に隠れてマメクリボーが。上からふんだり、?を下からパンチしたりして倒そう。

START



つづき

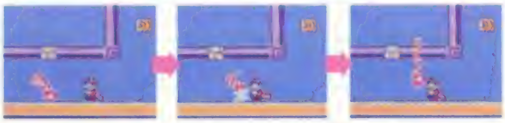


パイプラインの中に入れ

木目ブロックから出るキャラを取り、ブロックを壊して中に入っちゃおう。

炎に注意しよう

ファイアスネークはしっぽマリオになりしっぽで倒せ。



流砂を越えブロックに体当り

流砂の向こう岸のブロックからアイテム出現。ファイアパックンの炎に注意して取れ。



どこかにある隠しポイント

後半のジャマなブロックも、隠しポイントさえ見つければ、コインがトクするボーナス地点に変身。どこにあるのかたたいてたたいてたたきまくっちゃおう!

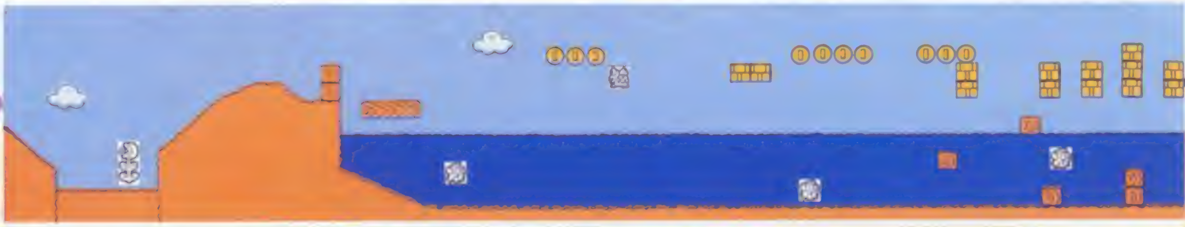


START



つづく

つづき

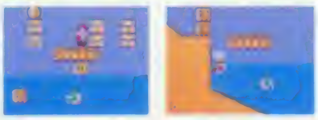


ズブズブ流砂に注意しよう

下り坂でハズミがついて流砂にズボッ!ジャンプを思い切りよくして越えること。

リフトに乗って障害物を越え

パタパタとタテに並んだブロックをうまくジャンプで。落ちたら元へ戻ってやり直そう。



マダマダ、マリオ（青森県／堀内隆行クン・16歳）☆画面がきたないという人がいるが、僕はそうは思わない／（広島県／大原正毅クン・14歳）☆おめでとうございます（宮城県／菅野昭一クン・13歳）☆No.1（富山県／黒田泰博クン・10歳）☆おもしろけりゃなん／



下のマップへ

慣れてきたらスピードに乗って走りぬけてもOK。じっくりいく時は、テレサに注意すること。

ズッシンがいっぱい



ファイアがおすすめ

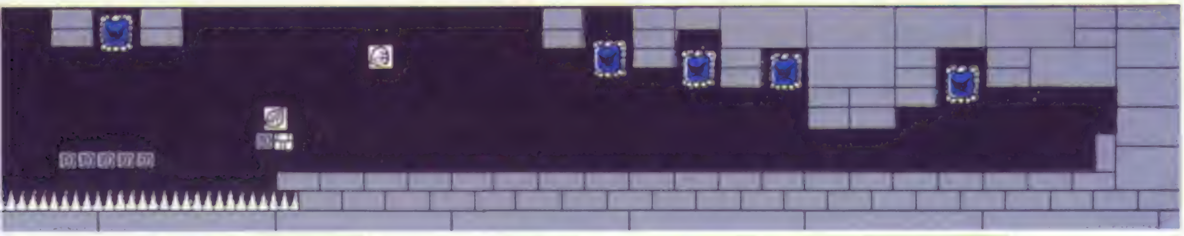
4つ並んだズッシンと上下するトゲ。どちらもじっくり進め。

砦

TIME	300
難易度	☆☆☆
お得度	☆

2-砦 とりで

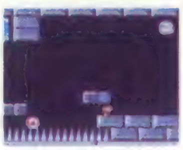




つづく

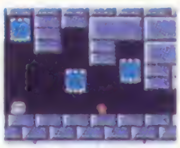
ブロックの叩きかたに注意

1つだけあるブロックからアイテム。左側パンチをしないと左のトゲトゲに逃げちゃうぞ。



ドッスンは恐いけれども！

後ろから追うオバケのテレサに気をつけながら1つずつじっくりとクリアしていこう。

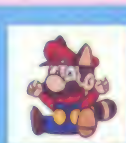


テレサは恥ずかしがり屋だ

テレサは背中を向けると追ってくる。



ピラミッドがいっぱい



しっぽがおすすめ

レンガなんかで造られたピラミッドがめいっぱい。中には何か飛び出るブロックもあるのかな？

地上面

TIME	300
難易度	☆☆☆
お得度	☆☆☆☆

2-3

上の足場を有効活用しよう

マメクリボーとノコノコがいるので下に降りると危険。3つある木目ブロックを足場に進めば、絶対安全なのだ！





マメクリボーが2匹待っている

モタつくと危険。1度移動したらそのスキに！

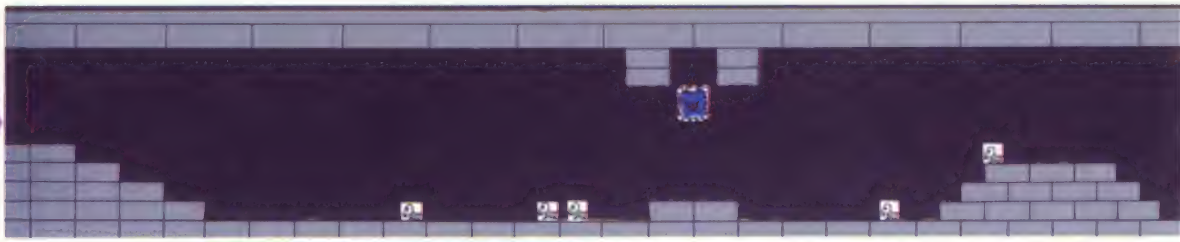
2匹いるノコノコをキックして、ブロックを壊し土管に入ろう。



ゴール手前の土管へ

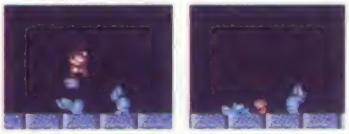
た。でもすごくおもしろかった。スーマリなくしてファミコンは語れない（北海道 伊藤卓也クン・19歳）☆ファミマガビデオが買えないから、動いている所と音楽をあわせて早く見てみたいデス（岐阜県 宗藤秀明クン・15歳）

START



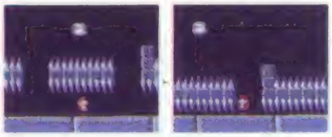
骨ガメは一味ちがうカメ

骨ガメ・カロンはふんでも甲らにならず崩れる。2匹連なって出現する時は、手前を倒すと後ろが反転するから注意。



上下するトゲの下を走れ

トゲとオバケの2重攻撃。あわてずにひとかたまりずつを確実にクリアするように進め。入口を入ればボスの部屋。



トゲトゲの床があるけれど別に心配せず進めばOK。むしろ中間にあるドッスンをすりぬけるタイミングを気をつけよう。



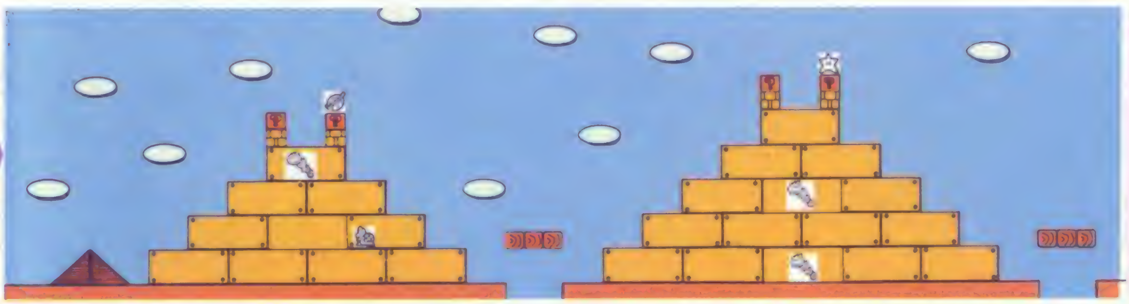
上のマップから

つづき



砦のボスの部屋へ

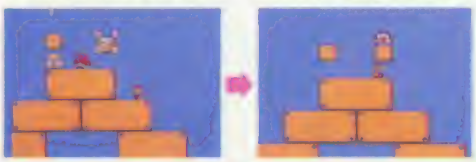
START



つづく

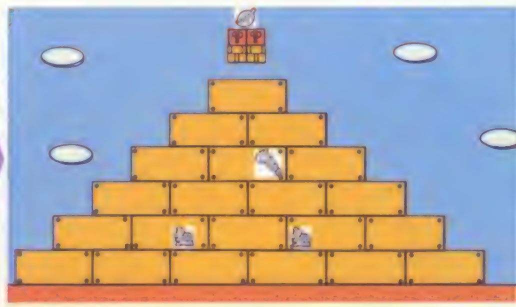
小さいマリオの時アイテムを出すには

下にいるノコノコを投げ入れてブロックを壊せば、?を叩いて小さいマリオもスーパーマリオに変身できるぞ。





つづき



 キミのハガキだ!

「母ちゃんたちにはないしょだぞっ」(大阪府/西口秀男クン・14歳)☆「マリオ3」との勝負が楽しみです。勝ってやるぞ/(宮崎県/柳田浩士クン・14歳)☆思いおこせば初代スーマリを買ったのが3年前。買った当初はあんなに売れるとは思っていませんでし↗



つづく

2-砂（すな）

太陽とたつまきに悩ませられる

グルグル回りながらせまる太陽と、Ⓑダッシュ+ジャンプで勢いをつけなければぬけられないたつまき。流砂もキビシイ砂地獄なのだ。

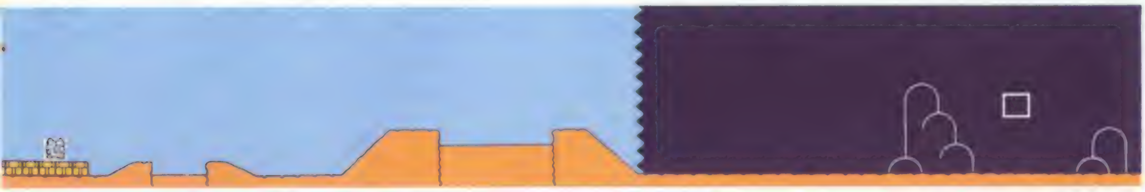


しっぽでもファイアでもOK

地上面

TIME 200
難易度 ☆☆
お得度 ☆

たつまきをぬけると太陽が動き出す。先に出てくるパタパタを甲らにしてぶつければ倒すことができるぞ。チャレンジだ！



GOAL（ゴール）



つづく

2-4

ブロスがたくさん出るぞ

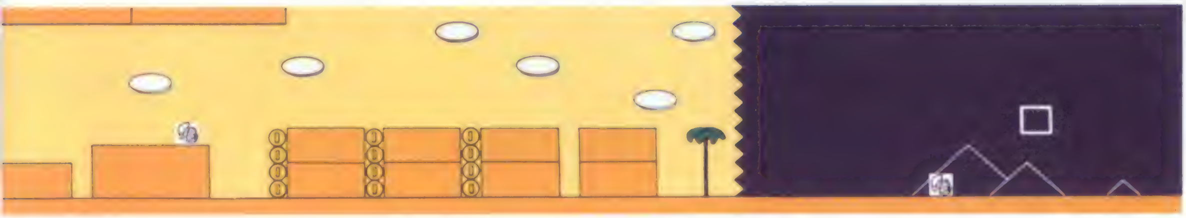
土台の上に出現する3匹のハンマーブロス。コイツらをうまく倒す手段を考えて進まなくっちゃ危険なんだ。



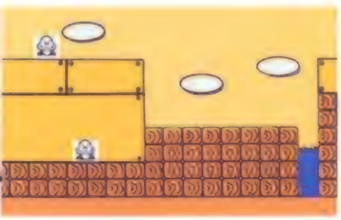
しっぽがおすすめ

地上面

TIME 300
難易度 ☆☆
お得度 ☆☆



GOAL（ゴール）



つづく

2-5

ワンワンの牙が光る地上面だぞ

甲らかスターでないと倒せないワンワン。そのスキを見てアイテムをいかに取るかが勝負の分かれ目になる面だ。



しっぽでもファイアでもOK

地上面

TIME 300
難易度 ☆☆☆
お得度 ☆

ヘンな形のくぼみはいったい何だろう!?
左にあるおかしなくぼみ。カメをけりこむとブロックが壊れて…。

ゴールにもワンワンが！ 行き過ぎちゃうと噛みつかれるハメになってしまうので注意しなくてはダメだぞ。



GOAL（ゴール）

ン・10歳）☆子供のマリオ病が伝染してしまって、スーマリ2したさに、ディスクを買ってしまった25歳の主婦です。2では難しすぎて、大変だったけど3は1、2の中間ぐらいと聞いてうれしいー〃（大阪府・古味直樹・5歳）

START



3つある流砂はⒷダッシュ＋大ジャンプでOK。上下しているパタパタも気にせずに越えられる。思いっきりⒶを押しちゃえ。

つづき

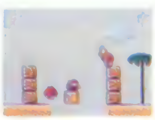


START



穴の上の?の叩きかたは

甲らを持って?の上に乗り、左側にける。こうすればアイテムが取れる。



?の向こうにブロスが!

甲らでつい?を叩きそうだが、先に向こう側のブロスを倒したほうが!



つづき



START



?は取るべき?

ワンワンがいて危険。無視して先を狙うのが無難。



ワンワンを甲らで倒してアイテムを

右にいるノコノコを使いワンワンを倒す。アイテムの出るブロックの上で待っていれば、はっぱは取れるぞ。





顔出しワンワンに注意

下のワンワンをふまないようにして。

つづき



キミのハガキだ!

10月23日がクッパの葬式日だ。マリオ、ルイージやいっしょにクッパをやっつけようぜ!!（愛知県／安藤健次クン・15歳）☆僕はファミマガ17号をかって応募したが、みんなに言うと東京の子がよく当たるといって話を聞いてくれませんでした（兵庫県／佐川敦史ク↗

2-ピラミッド

迷路のような造りの面だ

行き止まりのたくさんあるココは、まさにピラミッド。メットがウロつく中ではファイアは意味なし。

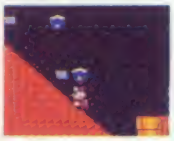


しっぽがおすすめ

ピラミッド	
TIME	300
難易度	☆☆☆
お得度	☆

坂をすべると奈落の底へ！

調子よくメットを倒すとその先は穴だ！　ボヤボヤしてると落ちてミスになってしまうぞ。





逆さメット登場。下に落ちるとスピードが速くなる。逆戻りせずうまくふめ。

2-船

砲台とキラーがいっぱいの飛行船

ナナメ砲台がない分、キラーがドンドン！　特に床にくっついている砲台のある場所では要注意。



しっぽでもファイアでもOK

飛行船	
TIME	300
難易度	☆☆☆
お得度	☆



つづく

左からの弾注意

?を叩く前に、左から向かってくるキラーがないか再確認。波状のスクロールがキラーの動きを変えるからここはじっくり。



○魔法の輪はここまで飛んでくるから注意しなくちゃ

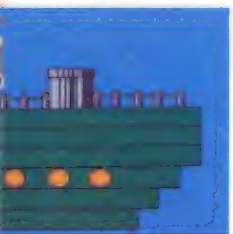
○この穴に逃げこむと逆にアブないからダメ！

ボスキャラ攻略法③

子クッパ②は①と動きは同じ。ただ、出す方法の射程距離が長い。コツはやっぱり先手必勝。キャビンの穴にハマらないように気をつければたぶん大丈夫だぞ。



子クッパ②



子クッパのいるキャビンへ

ピラミッドの効果的な進み方を考える

ピラミッドの中を進むには、しっぽマリオがベスト。まずは入口の?を使ってパワーアップをくり返そう。
とちゅうでやられた場合には、メットを使っていくしかない。ルートを確かめて素早く進むのが大事だ。

メットを使う時はジャンプテクがカンジン。うまくよけろ！



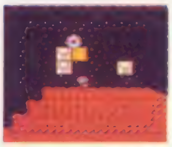
すると?が復活しているからしっぽマリオになれるんだっ！

○まず小さなマリオからスーパーマリオ

○1度外に出ていって再び中に入ろう！

何度も使ってパワーアップ

入口から出入りする度にここの？は復活。しっぽマリオになるまで往復してパワーアップしておこう。

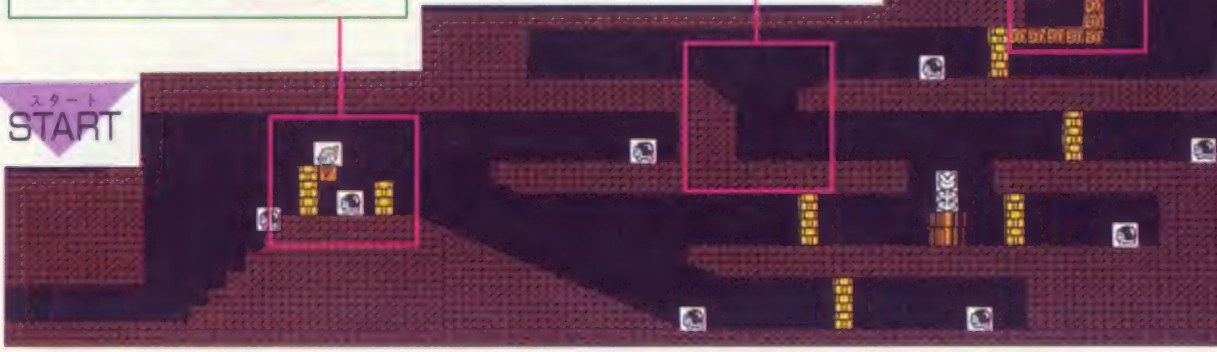


上からメットが降ってくる！

勢いづいて上から降ってくるメットにやられやすいのがココ。特にしっぽ以外では、このメットで壁を壊さなくてはならないぞ。

この土管は？ いったいどうやって入るのだろう。

START



START



左から右から6つの砲台！

ここは左の3つが弾を撃ったら急いで右中段→上段へ行く。マリオは見えなくなるけどね。



砲台自身を足場にしちゃえ

マメクリボーをふむ時のように砲台の上をピョンピョンと進むとやられにくいぞ。

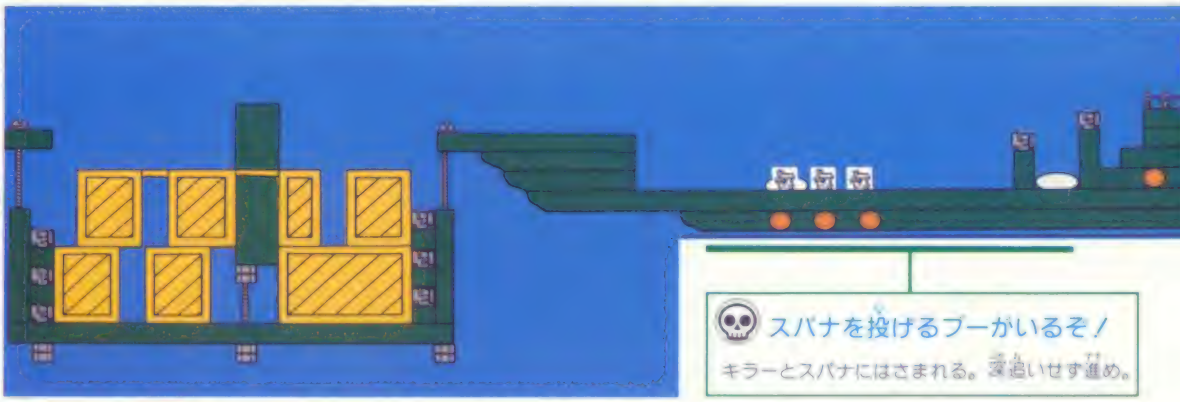


下に降りたらひたすら右へ

床についた砲台が危険。画面の右いっぱいにマリオを進め、ひたすら右にすすむと安全だ。



つづき



スパナを投げるプーがいるぞ！

キラーとスパナにはさまれる。深追いせず進め。

キミのハガキだ！

私はスーパーマリオ1、2を持っているけれど、どちらもピーチ姫を助けてないけど夢工場ならクリアしたことがある（大阪府／浅井亜矢子クン・14歳）☆絶対に全面クリアする／東京都／瀬谷祐介クン・11歳）☆ははだけ／マリオ（山口県／倉増裕クン・15歳）☆↗

	面	ファイア	はっぱ	1UP	コイン
3−1	水中面	○	—	1	35
2	水面アスレチック面	○	—	1	30
3	浮き沈み水面面	○	—	1	101
砦1	迷路面	—	○	1	—
4	地上面	○	○	1	38
5	水中面	○	—	4	43
6	強制スクロールアスレチック面	○	○	1	27
7	地上面	○	○	1	91
8	浮き沈み水面面	○	—	2	36
砦2	水中砦	○	—	—	—
9	地上・水中複合面	○	○	1	28
船	—	○	—	—	—

ワールドデータ

WORLD 3 海の国

さらに広いWORLD3。全12面の巨大なワールドだ。水中を泳いだり、浮き沈みする面があったりと、テクニック的にも新しいものが多くなってくる。水中ではしっぽアタックができないので、WORLD全体にみて、ファイアマリオがトクかな?

3-1 ゲッソーと水中花がヘン



ファイアがおすすめ

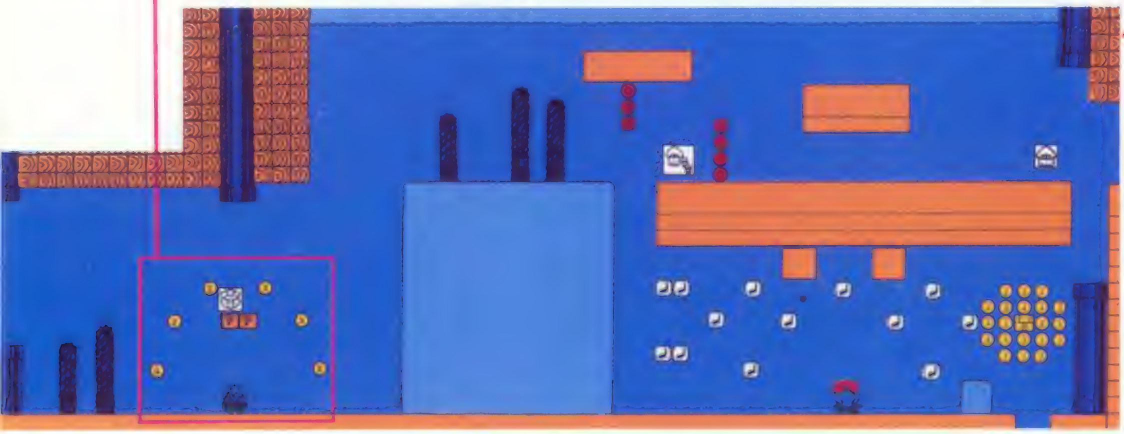
水中面

TIME 300
難易度 ☆☆☆
お得度 ☆☆

3で初の水中面。スイスイ泳いでいきたいところだがゲッソーと水中花がなかなかジャマ。気をつけろ!

水中花の上の?を叩け!

ファイアになってないならぜひ欲しい。ス〜ッと泳いで叩いて通り過ぎるのがいいぞ。弾を一度吐かれると難しい。



ゴール手前の土管へ

音符ブロックのカタマリの先にコインの山!

下には水中花が。安全にいくためには天井をなぞるように進むといいぞ。

この土管からは上向きの水流。つまりここから下に回りこむことはできないのだ。



つづく

3-2 ファイアじゃないと苦しむ難所だ

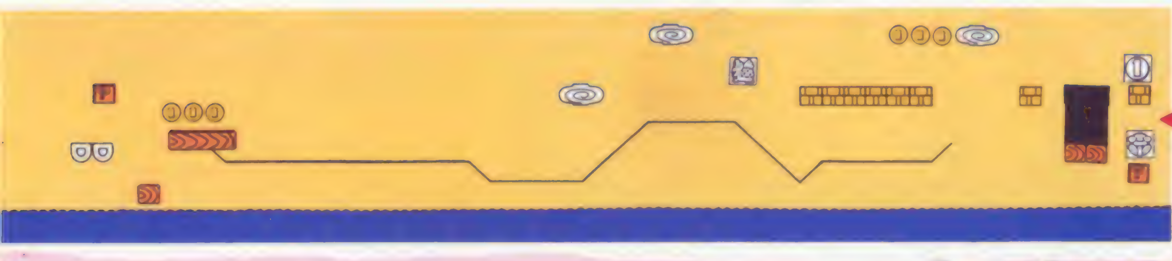


ファイアがおすすめ

水面アスレチック面

TIME 300
難易度 ☆☆☆☆
お得度 ☆

海の国の本領発揮といった感じのイヤラしい面。長いレールリフトに乗って進むわけだが、プクプクが多くファイアマリオじゃないと進みにくい。



ゴール手前の土管へ

るの? (熊本県 富兵健次郎クン・13歳) ☆マリオ3こそアクションゲームの大革命だ! (秋田県 横山圭クン・14歳) ☆おーいマリオくーん。キミがいないとボクは生きていけない (岐阜県 井口秀次・12歳)



あぶくに注意！

土管から出るあぶくでマリオが流される。水流を考えないといけないぞ。



ゲッソーがいるぞ！

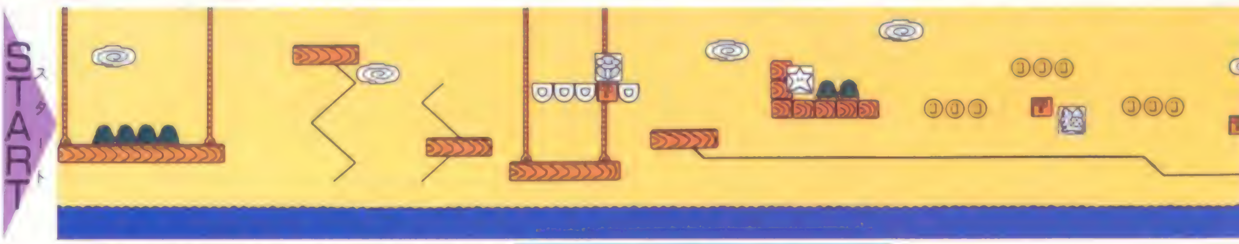
下に行くとちゅうに1匹ゲッソー。泳がずにナナメに落下していくようにするとかわしやすい。





いきなりこんなトコロに?ブロック。画面左いっぱいに寄り、下に降りればいいんだ。まずはここでパワーアップしよう。

上のコインのところまでは水中花の弾はこない。じっくり取りつつ、水中花の動きを見学しちゃおう。



どこにある連続スター!!

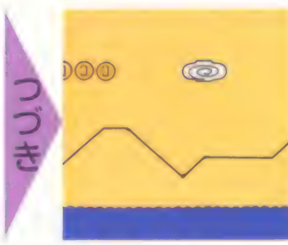
ある条件で進んでいくと連続してスターが出現。こうなると楽なんだけれど……。



スターをまず出して取るのが先決だっ

体当たりでスター。急いで上に乗り取ろう。スピードが命のハイテクだぞ。





スーパーマリオ1のときより、丸くなったマリオはおじさんでしょうか？（和歌山県／佐藤雅俊クン・12歳）☆ぼくはキミのスーパーマリオ3の誕生日と3ヶ月違いだが、ミョーに身近に感じるぞ（北海道／鈴木佑介クン・12歳）☆マリオさん。いつになったら終わ＊



つづく

コインも難易度も抜群

巨大プクプクが下から狙う難しい面。ファイアで以外の時水に落ちると慣れていてもやられるぞ。



ファイアがおすすめ

浮き沈み水面面

TIME 300
難易度 ☆☆☆☆☆
お得度 ☆☆☆☆

3-3

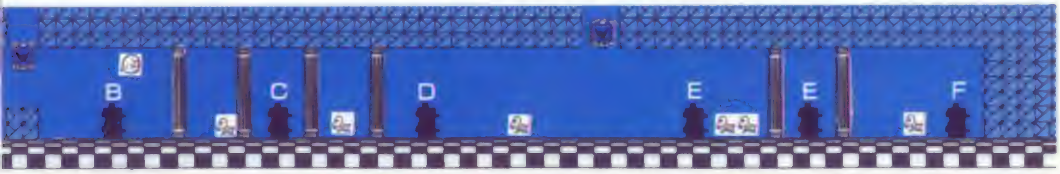
白ブロックは甲ら同様に使える。

ぐるぐるリフト登場。回転するタイミングに注意。

ゴール手前の土管へ

はるか右にポツンとブロック。なんかアヤシそうだぞ。







砦のボスの部屋へ

こんなところにまたヘンなブロックが！





つづく

山も谷も水もある面なのだ

とにかくいろんな障害がもりこまれた面。トドメはパワーアップしたパイポ。トゲゾーより始末の悪い難敵で登場だ。



しっぽでもファイアでもOK

地上面

TIME 300
難易度 ☆☆☆
お得度 ☆☆

3-4

ゴールまでついてきたジュゲムはコインに変身。どうせならパイポもたくさんネ！



GOAL

パイポはかなりの強敵。4つの穴を軽く飛びこえ素早くクリア。小さくなるぐらいは恐がらずに、とにかくゴールを目指せ。

ことを祈ります！（福島県／前内定和クン・16歳）☆今度の敵はものすごく強そーですね。びっくりしました。そのために体をきたえてください。マリオがヨボヨボジジーになるまで応援するぞ！（熊本県／門里志クン・14歳）

START



音符の中のアイテムはどう取る?

右のノコノコを写真の位置で右にける。すると…。

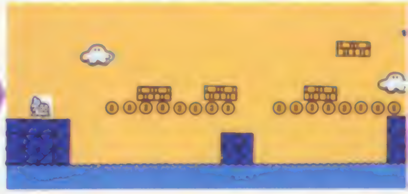




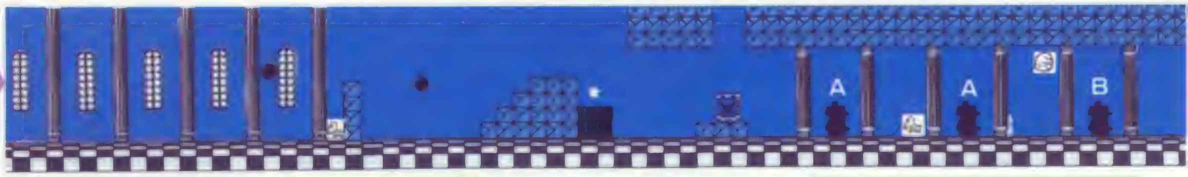
コインが変身

ズラッと並んだコインだけれど、これは本当に取るためのもの? みかたをすこーし変えてみると何かがアル!?

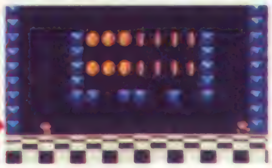
つづき



START

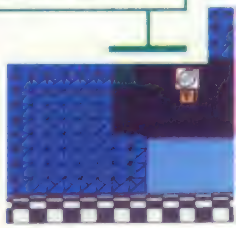


Fの扉から



クッキーが2つ。タイミングを計ればカンタンだ。

このマップの土管に入ると全て上のマップ星印の土管に戻ってしまう。





迷わず進めるか

構造に慣れれば割と楽な面。パワーアップしたボス・ブンブン登場。

しっぽでもファイアでもOK

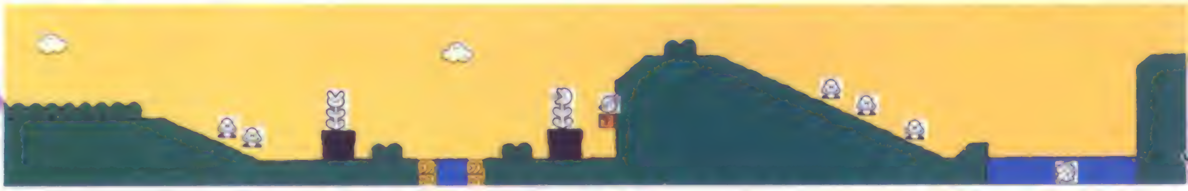
迷路面

TIME	300
難易度	☆☆
お得度	☆

3-砦 とりで ①



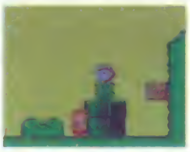
START



2匹のロングパックンだぞ!

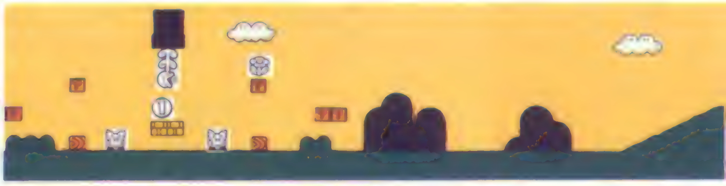
ロングパックンも飛びこせなくはないが、ちょっとタイミングが悪いとOUT。ここは落ちついて1つずつクリアするほうが無難。





大きくジャンプで越えられなくもないが、落ちても足場がどこかに!

つづき



パタクリボーが2匹。パックンからはなれたところまでおびきよせて倒そう。

発売前からわくわくしちゃいます。スリル、サスペンス、超リアルのスーマリ3世界一。僕には見える、マリオシリーズの明るい未来が…(三重県/池山和樹クン・9歳)☆マリオ3をやれると思い一度はファミコンを売ったが、また買いました。絶対、おもしろい↗

3-5 しびれクラゲがいっぱい

水中面

完全無敵の障害キャラ・しびれくらげ。プクプクたちとともにジャマをする。あのアイテムさえあれば……。



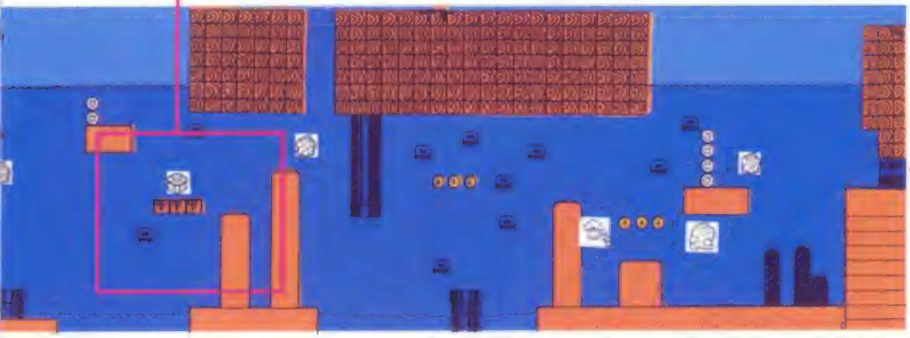
ファイアがおすすめ

TIME 300
難易度 ☆☆☆
お得度 ☆☆

しびれくらげに気をつけて

ここの?は取りやすい。真下から叩くようにすればOKだよ。





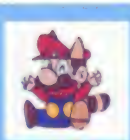
ゴール手前の土管へ



3-6 ちくわリフトの多い面だ

強制スクロール アスレチック面

強制スクロールに加え、ちくわリフトが多くタイミングがとりにくい。2段になった道もクセ者の面。



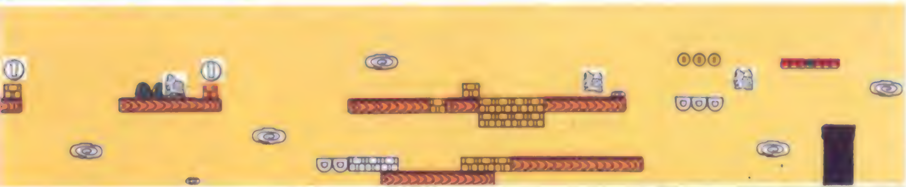
しっぽがおすすめ

TIME 300
難易度 ☆☆☆
お得度 ☆☆

この足場の上にノコノコが

ノコノコが見えてからジャンプしないとつっこんでしまうぞ。







ゴール手前の土管へ

上に乗ってBを押すな 押すと下の白を持ち上げる//

最後にぐるぐるリフト。長く乗っていると落ちる。

3-7 ガボンはファイアで倒しちゃえ

地上面

シューリンガンを投げるガボンにしっぽでの接近戦は不利。ファイアで倒しながらビシバシ進め。地上ならではの隠しも多いゾ。

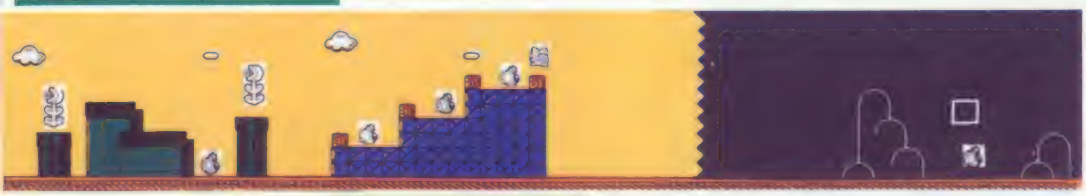


ファイアがおすすめ

TIME 300
難易度 ☆☆☆
お得度 ☆☆☆☆

パックンに注意して

2つの土管からパックンがはさみうち。下にはガボンもいるしナカナカ大変そうなのだ。



GOAL

階段にガボン。パタパタもジャマをする。敵を全て倒してからアイテムを取るのが無難。せっかくのアイテムだもの、大事にネ。

ーパーマリオ3は絶対もの。こっうオモロイと思う。思わんやつおったら、オレがどついたる//（大阪府／河中清二クン・15歳）☆マリオ君、僕の家に来なさい。それで君は強くなる（山口県　佐々木進一クン・14歳）

海にドボン！

土管の上からスタート。ドボンと海に行く前に上の道はないのかな？



巨大プクプクがジャマをする

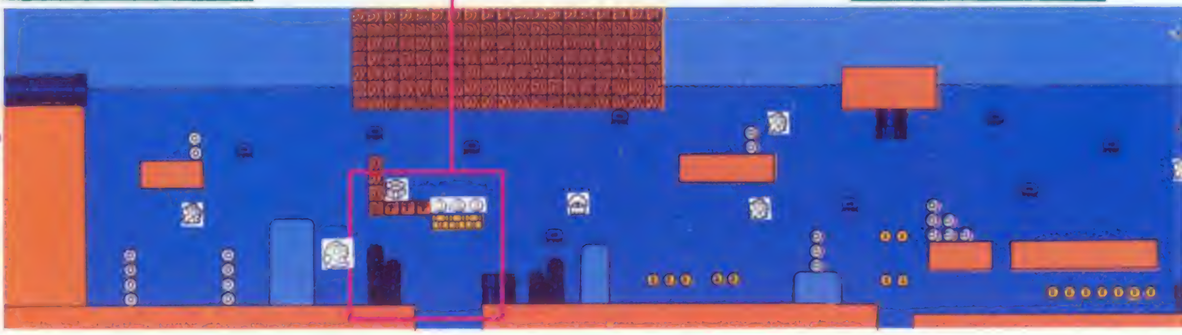
?を叩こうにも巨大プクプクがジャマ。無難にあきらめたほうが得？



下を通ってコインを

マップを見ての通り下を通るのがラク。コインはトクするし、敵はいないもんネ！

START



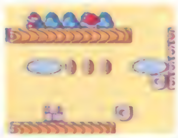
速攻テクが必要だ

?を叩きたくても下はちくわ。小刻みにジャンプしながら場所を移動し、パンチだ。



カメをけり入れる

下にあるのは10コイン。上を歩いているノコノコを右にけり、コインを獲得しちゃおう。





START



アイテムをうまく出せ 上のノコノコを白ブロックで倒し、ちくわの上に乗って下に。ノコノコを右にけとばしアイテムを！

いきなりアイテム

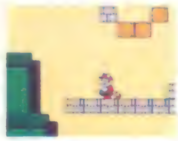
最初にマリオが乗っているブロック。横から体当たりでアイテム出現。必ず取ること！



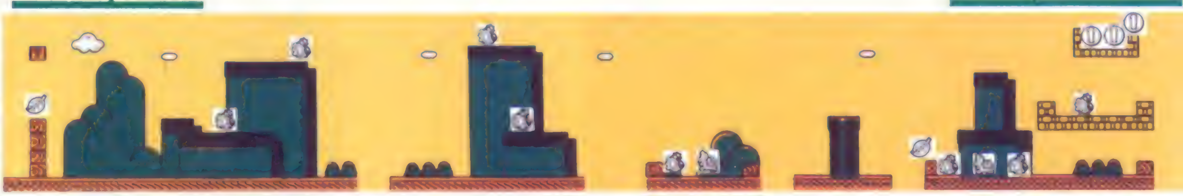
ガボンがいっぱい

ヘンな形のブロックの周辺にガボンがウロウロ。マリオの行為をジャマしてるようだぞ。





START



ガボンの出現場所をよ〜く確かめて。段をうまく使って進むんだ。

ここにいるノコノコを右へ運んで投げつけてもいい。

マメクリボーにつかまって、ジャンプできなくなったらどうするんですか？（新潟県／根津圭二クン・10歳）―それは十字ボタンを左右に振り払えれば、とれるよ☆マリオ君またいっしょにクッパ軍団と戦えるネ！　うれピー（神奈川県　今井雄大クン・13歳）☆ス↗

上を通れば安全だ

テクニックに自信のないキミは上の段を通れば絶対安全。下のコインは無視しちゃえ。

浮き沈みのハゲしいキョーフ面

画面の3分の2ぐらいが浮いたり沈んだりしちゃうコワイ面。床に置いてあるブロックにアイテムがあったりもするイヤラしい面だぞ。



しっぽがおすすめ

3-8

浮き沈み水面面

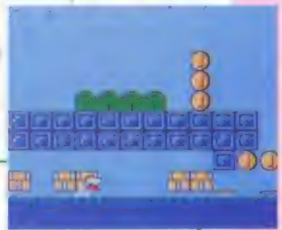
TIME 300
難易度
お得度



ゴール手前の土管へ

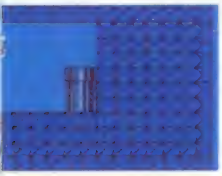






スイッチに注意しよう!

スイッチがあるって喜んで押すと目の前がレンガに変身。先を取ってからスイッチを押さなきゃ!



下のマップへ

壁から出るネッチーに悩まされるぞ

白い壁から出現するオバケ・ネッチー。こいつにはさまれると大きなマリオでは通過しにくい。一番安全なのは小さなマリオなんだけれど……。



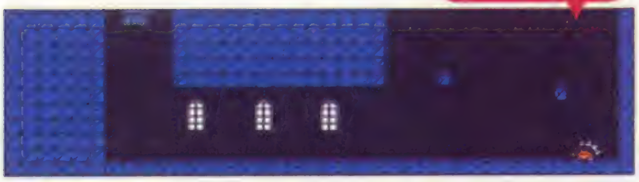
しっぽでもファイアでもOK

3-砦②

水中砦

TIME 300
難易度
お得度

砦のボスと対決





ボスキャラ攻略④

ここのボスも基本の倒し方は同じ。空を飛んだ時は敵と逆の動きで逃げながら、降りたところを!

ホントは飛ぶ前に倒しちゃうのが一番のコツ。タイミングよくふもう!



停止すると降りてくる



逆の動きをしてみよう

空を飛んだら



大きめにジャンプだ!



かくし キノピオの家大出現!

宝船につづいてマップ画面での隠しキャラが発見されたぞ。

なんとキノピオの家が突然出現! 白いおうちが右に左にゆれながら、マリオたちが来るのを待っているのだ!

出現の法則はWORLD1では、4面でコインをある一定量以上取ってクリアすること。ある量というだけあってそれを満たすのはタイヘン。10コインをバシバシ叩いて、いっぱいコインを取ろう。

もちろん他の国にも宝船、キノピオの家は出現するぞ。その法則もだいたい似たような感じだから探してみてね。



かくしキノピオの家

空中に浮いたコインは何だ

かなり高い所にコインやブロック。それもそのはずそのあたりまで面が沈んでしまうんだ。でも他にもいろいろありそう!?






START



床にあるブロックを狙っちゃえ

見ての通りにこの面は？がない。アイテム類はほとんど出てこないんだ。そういう時はしっぽマリオでブロックを壊してアイテム探し。巨大プクプクに気をつけつつ…。

START

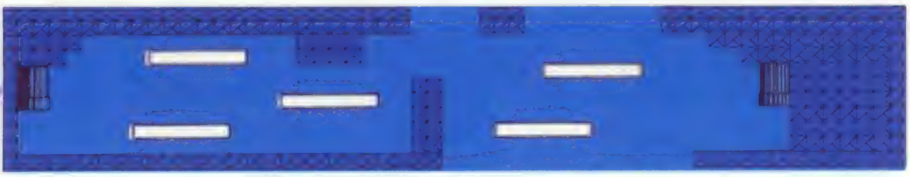



この土管に入ると右のマップへと移動するんだ。

プクプクに注意して

砦唯一のアイテム。必ず取りたいところだ。

上のマップから



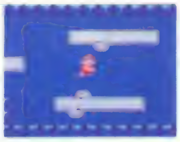
ネッチー登場!

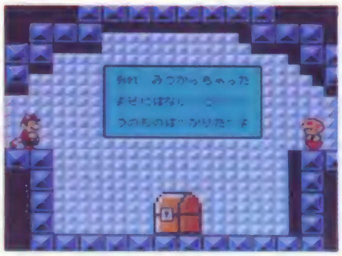
大きいマリオ最大の難関。じわじわとまん中を進むしかない。小さいなら最上段を通る。



ここにもネッチー

ここは手前より楽で、最上段を通ればまずOK。先を急いで砦のボスのところへGO!



○中に入ると宝箱が…1つだけ 他では手に入らないって何かな

○4面をクリアするとキノピオの家が、さっそく行ってみよう





キミのハガキだ!

TOKYO マリオ3編 NIPPON

すごく楽しそう。僕の名前は本当にマリオです// (鹿児島県／川畑真利男クン・14歳) ★1や2のどっから見ても、おっさん体型のマリオも好きだっただけど今度のも見なれてくるとかわいい (東京都／遠山尚之クン・20歳) ☆ウオッ〜待てない/　マリオ、早く僕ら↗

地上から水中へ移動!?

3-9

2つの種類の面が合わさった面。ゴールにいくのは簡単だけれど左のほうには何があるんだろう。



しっぽでもファイアでもOK

地上水中複合面

TIME	300
難易度	☆☆☆
お得度	☆☆

音符をふんづけてキャラを!

白ブロックにかこまれた中にキャラが出現。ただしまわりからは敵がゾロゾロくるぞ!





ヘンな形のブロックの中にノコノコが。白ブロックで倒せ。

白ブロックをかついでどかして土管に入る。すると……!?



ゴール手前の土管へ

Bから

この土管を入れば地上へ。何度でも出入りできるから心ゆくまでがんばれる!?

ブロックすれすれに泳ぐプクプク。急いで行くよりプクプクが離れるまでじっくり待ったほうが得策だぞ。

キビシイ砲台の飛行船!

3-船

とにかく砲台が多い。中盤の4つの砲台の所を無事通りぬけるのには、かなりの腕が必要だぞ。



しっぽでもファイアでもOK

飛行船

TIME	300
難易度	☆☆☆☆
お得度	☆

炎を吐く砲台が出現した!

上のナットに乗り、まん中に着地。それから右に向かって!





子クッパのいるキャビンへ

下は通らず上の通路を有効に使ってしまおう

ここは上の柱に乗り、左いっぱいの位置までマリオがスクロールしたら右へ大ジャンプ。急いで土管へ向かうようにしよう。





ボスキャラ攻略法

ふむたびに輪を1つずつ放つ。これを逆に利用してしまうといいぞ。



子クッパ③

輪がよけやすい状態になるようにふんづける



○あまり長時間戦うと敵が怒って大きくジャンプ

拓也クン・6歳) ☆いや〜マリオさん。そんなに多くゲームに出ていちゃ、疲れるでしょ? だから次回作はマリオさんに代わって俺が主人公になってあげます!! スーマリ4ならぬ、リュータロ4!! (東京都/斉藤龍太郎クン・12歳)

BOM兵で敵も味方も大爆発！

チョコチョコ歩いてくるBOM兵。かかえて投げると爆発して、敵をふきとばせるけれど、自分もまきこまれちゃうぞ！



まん中にデンとひかえた砲台

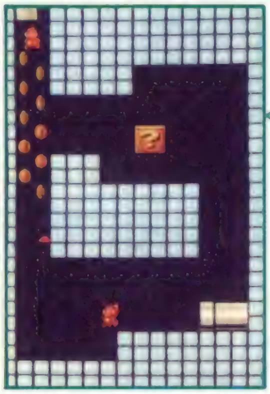
小さいマリオだとものすごく苦労するトコロ。上からはパタクリボーも攻めてくるし大変だ。



?ブロックがあるけどここは下からこないと入りにくい。叩いてもコインしかないからあまりトクにもならないぞ。ちょと悲しいブロックなのだ。







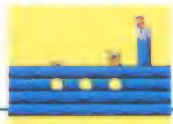
巨大ブロック

出ました！　ウワサの巨大ブロック。ポコンと叩いて何が出るかはお楽しみ。この面の他にもどこかにあるから探してみて。

下は穴、上はプクプク！　タイミングだけでは抜けられないぞっ！

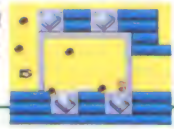
ブーにかまわず進んで行け

右の砲台が見え始めたら先へ。ふんだはずみで弾に当たるな。



キョーフの四連砲台だっ！

最大の難所。下の砲台が撃つ弾の軌跡に入りながら進もう。





高い足場を利用していこう！

あちこちにある高い柱、そして砲台。これらを利用して進もう。こういったところが安全なんだ。





急いで?へまわりこんじゃえ

砲台の弾をかいくぐって?のほうへ。早くしないとスクロールで消えてしまうから気をつけろ！



キミのハガキだ！

TOKYO マリオ3編 NIPPON

マリオもいいけど高電卒もいいです（佐賀県／金子剛・16歳）☆明快、完成度、価格すべてが高い（埼玉県／長島徹クン・19歳）☆う〜ん、なかなかでないかえ//（兵庫県／岡田和之クン・13歳）☆幼稚園でも"マリオ"を知らない子はいないらしい（千葉県／春山↗

いよいよ発売直前！ そこで1～3ワールドに登場の全ての敵を大網羅！ 目安となる敵の強さや、有効な攻撃方法もすぐわかる完全無欠の大図鑑総決算編なのだっ!!

マリオ3 攻略データ 敵キャラ大図鑑！

表のみかた

表のみかた
なまえ
敵の写真
強さ
特徴
攻撃が有効かどうか

パタパタ

パタパタ緑



敵としての強さ………★★

ピョンピョンと羽をつかってはねてくる。ふんづけるとノコノコになるところは赤と同じ

したからパンチ	○
ふんづける	○
ファイアボール	○
しっぽアタック	○

パタパタ赤



敵としての強さ………★★

空中の一定範囲をのんびりとフラフワ飛んでいる。逆にそののんびりさがジャマになるキャラだ

したからパンチ	－
ふんづける	○
ファイアボール	○
しっぽアタック	○

ノコノコ

ノコノコ緑

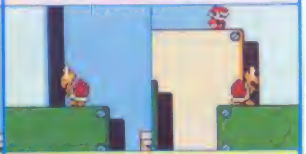


敵としての強さ…………★

動きはノコノコ赤と同じだが床がないところでもそのままつき進んでくる。穴があると落ちてしまう

したからパンチ	○
ふんづける	○
ファイアボール	○
しっぽアタック	○

ノコノコ赤



敵としての強さ…………★

いわゆるフツーのカメ。直進してきて、床がないところへくると反転して歩く。こんなヤツにやられるな

したからパンチ	○
ふんづける	○
ファイアボール	○
しっぽアタック	○

カロン



敵としての強さ………★★

ふんづけてもくずれてしまい甲らにならず、しかもしばらくすると復活してしまう無敵キャラだ

したからパンチ	－
ふんづける	○
ファイアボール	－
しっぽアタック	－

パタクリボー

パタクリボー赤



敵としての強さ………★★

パタパタのようにはねるが、直進→はねる→直進をくり返すため動きがつかみにくい

したからパンチ	○
ふんづける	○
ファイアボール	○
しっぽアタック	○

パタクリボー緑



敵としての強さ……★★★

空からマリオめがけてマイクリボーをふらし妨害。しかもそのあとマリオに向かってくるやっかいもの

したからパンチ	－
ふんづける	○
ファイアボール	○
しっぽアタック	○

クリボー



敵としての強さ…………★

目つきの悪い、キノコ王国の裏切者。ひたすら直進はノコノコ赤と同じ。ふめば1発で倒せる

したからパンチ	○
ふんづける	○
ファイアボール	○
しっぽアタック	○

にがんばってね／（奈良県／中西広樹クン・15歳）☆弟がマリオのファンで1を半年かけて最後までいった。今度のマリオ3はどのぐらいまでいけるのかな？ ちなみに私はマリオ1の3面までしかできない（岐阜県／後藤貴由美クン・17歳）

プクプク

プクプク赤



敵としての強さ……★★★

水中からピョーンとはねてくる。いつ出現するのかわからないのでかなりのコワイ敵だ

したからパンチ	−
ふんづける	○
ファイアボール	○
しっぽアタック	○

プクプク青



敵としての強さ………★★

のんびりと水中を泳ぐ。一定の場所をいったりきたりしているだけなので動きを見極めればOK

したからパンチ	−
ふんづける	−
ファイアボール	○
しっぽアタック	−

マメクリボー

ブロックマメクリボー



敵としての強さ……★★★

ブロックと思いきやジャンプしてきてマリオを狙う。光っていないブロックがあるとコレだ

したからパンチ	−
ふんづける	○
ファイアボール	×
しっぽアタック	○

マメクリボー



敵としての強さ…………★

パタクリボーが落としてくるキャラ。マリオのジャンプを封じこめるぞ。左右に動いてふり落とせ

したからパンチ	−
ふんづける	−
ファイアボール	−
しっぽアタック	−

パックンフラワー

ロングファイアパックン

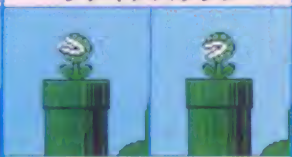


敵としての強さ………★★

ファイアパックンの茎が長くなったもの。長い分飛び越えにくいだけで、強さとしてはフツーのと同じ

したからパンチ	−
ふんづける	×
ファイアボール	○
しっぽアタック	○

ファイアパックン



敵としての強さ………★★

火を吹くパックン。首をマリオの方に向け、狙ってくる。やっつけるタイミングを考えないとやられる

したからパンチ	−
ふんづける	×
ファイアボール	○
しっぽアタック	○

ロングパックン



敵としての強さ………★★

動きはフツーのパックンと同じだが長さが長い。その分出ている時は飛び越えにくいから注意

したからパンチ	−
ふんづける	×
ファイアボール	○
しっぽアタック	○

パックンフラワー

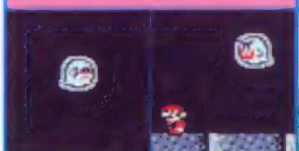


敵としての強さ…………★

土管から出入りしてマリオのジャマをする。土管に近づくと動きが止まるのでその間にとびこえよう

したからパンチ	−
ふんづける	×
ファイアボール	○
しっぽアタック	○

テレサ



敵としての強さ……★★★

砦に登場する。マリオが背中を向けると迫ってくるというイヤらしいキャラ。倒すことができなく無敵

したからパンチ	−
ふんづける	×
ファイアボール	×
しっぽアタック	×

ハンマーブロス

ファイアブロス



敵としての強さ…★★★★

ファイアボールで攻撃。他のブロスに比べ攻撃が早いので慣れていてもかなりやっつけにくい

したからパンチ	○
ふんづける	○
ファイアボール	○
しっぽアタック	○

ブーメランブロス



敵としての強さ……★★★

ブーメランの2連射で攻撃してくる新キャラ。ハンマーよりはよけやすいが返ってくるブーメランに注意

したからパンチ	○
ふんづける	○
ファイアボール	○
しっぽアタック	○

ハンマーブロス



敵としての強さ……★★★

マリオに向かってハンマーを投げて攻撃してくる。2匹の複合攻撃にあうとなかなかキツイ

したからパンチ	○
ふんづける	○
ファイアボール	○
しっぽアタック	○

TOKYO マリオ3編 NIPPON

究極！まさに究極の1作（千葉県／橋本洋樹クン・12歳）☆なーんかマリオがよけい足が短くなった感じ。それにタヌキマリオ（シッポマリオ）は、はっきりいってマヌケです。カワイソウ…シク、シク！（徳島県／中野高宏クン・15歳）☆大洋のポンセ選手みたい！

メット

逆さメット



敵としての強さ……★★★

天井を歩きマリオが近づくと落下してころがってくる。動きが早く、トリッキーなので注意

したからパンチ	―
ふんづける	○
ファイアボール	×
しっぽアタック	○

メット



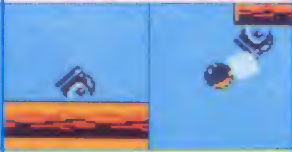
敵としての強さ………★★

ファイアボールで倒せない鉄甲のカメ。しっぽアタックで倒せるので前より強いようには感じない

したからパンチ	○
ふんづける	○
ファイアボール	×
しっぽアタック	○

砲台

ナナメ砲台・弾



敵としての強さ………★★

砲台のナナメ版。ただし、この砲台は、ピッタリとくっついていても平気で弾を発射してくる

したからパンチ	―
ふんづける	○
ファイアボール	×
しっぽアタック	○

砲台・キラー



敵としての強さ………★★

ドカンという音とともに発射され、まっすぐにマリオを狙ってくる。砲台にくっつけばキラーは出ない

したからパンチ	―
ふんづける	○
ファイアボール	×
しっぽアタック	○

ゲッソー

子連れゲッソー



敵としての強さ………★★

動きはゲッソーと同じで強さもあまりかわらない。のんびりと見て楽しんじゃえるキャラだ

したからパンチ	―
ふんづける	―
ファイアボール	○
しっぽアタック	―

ゲッソー



敵としての強さ………★★

海の中をピョコピョコ動く。ノコギリの歯のような動きにやられやすい。素早い移動がよい

したからパンチ	―
ふんづける	―
ファイアボール	○
しっぽアタック	―

巨大プクプク

子連れ巨大プクプク



敵としての強さ……★★★

プクプクがやや速くなった動きで、水中を泳ぎまわる。吐き出すプクプクはあまり遠くには飛ばない

したからパンチ	―
ふんづける	―
ファイアボール	○
しっぽアタック	―

巨大プクプク



敵としての強さ…★★★★

プクプクと同じように水中からマリオを狙うが、食べられるとどんなマリオでもやられてしまう

したからパンチ	―
ふんづける	×
ファイアボール	○
しっぽアタック	○

ワンワン



敵としての強さ……★★★

鎖につながれ、マリオを見ると吠えついてくる。甲らを投げつけてでないとやっつけられないので注意

したからパンチ	―
ふんづける	×
ファイアボール	×
しっぽアタック	×

ドッスン



敵としての強さ……★★★

岩などのカベにいてマリオが近づくと轟音とともに落下。マリオをつぶす。中には横にも動くものも

したからパンチ	―
ふんづける	×
ファイアボール	×
しっぽアタック	×

ジュゲム

パイポ



敵としての強さ……★★★

地面に落ちるとゴロゴロところがり、マリオを追う。スピードも割と速いので注意が必要となる

したからパンチ	○
ふんづける	×
ファイアボール	○
しっぽアタック	○

ジュゲム



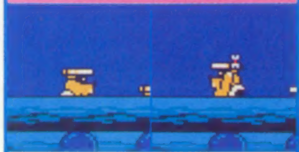
敵としての強さ……★★★

空を飛び、マリオを追いかけながらパイポを投げてくる。ジュゲム自身はあまり怖くはないけれど……

したからパンチ	―
ふんづける	○
ファイアボール	○
しっぽアタック	○

県／松鈴英樹クン・17歳）☆腕を磨いて待ってるゾ（埼玉県 寺沢浩治・15歳）☆ルイージをもうちょっと活躍させてほしい（東京都 長木大佳クン・11歳）☆早くやってみたい。シッポで飛んでみたい（大阪府 三里洋介クン・15歳）

ブー

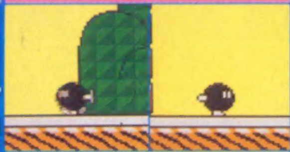


敵としての強さ………★★

飛行船などの床から出現し、マリオに向かってスパナを投げてくる。攻撃される前に倒してしまおう

したからパンチ	–
ふんづける	○
ファイアボール	○
しっぽアタック	○

BOM兵

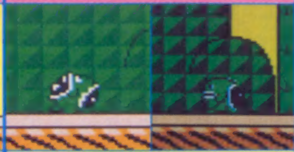


敵としての強さ………★★

直進してくる爆弾。ピカピカ光ると爆発し、マリオも敵もやられてしまう。武器として使えば有効？

したからパンチ	×
ふんづける	○
ファイアボール	×
しっぽアタック	○

ガボン



敵としての強さ………★★

フツーに進めば簡単にふんづけられる。モタつくと口から弾を出して投げてきて追いつめられるぞ

したからパンチ	○
ふんづける	○
ファイアボール	○
しっぽアタック	○

ファイアスネーク



敵としての強さ………★★

見た目はコワイが、しっぽで倒せる。動きもあまり早くないが、マリオをしつこく狙ってはねてくる

したからパンチ	–
ふんづける	×
ファイアボール	×
しっぽアタック	○

ブンブン

3Wのボス



敵としての強さ……★★★

うまくやっつけられずにいると空を飛んでマリオを狙う。速攻でやっつけてしまうのが得策だ

したからパンチ	–
ふんづける	○
ファイアボール	○
しっぽアタック	×

1W・2Wのボス

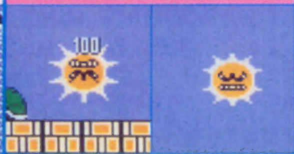


敵としての強さ………★★

砦の奥にいて、手をふりあげマリオを襲ってくる。やっつけかたを覚えてしまえばカンタンだ

したからパンチ	–
ふんづける	○
ファイアボール	○
しっぽアタック	×

太陽

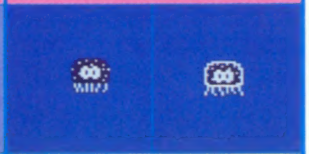


敵としての強さ……★★★

空からマリオを狙い急降下、そしてまた空に戻る。動きがイヤラしいが、甲らを投げつければ倒せる

したからパンチ	–
ふんづける	×
ファイアボール	×
しっぽアタック	×

しびれくらげ



敵としての強さ………★★

まったく動かない水中キャラだが、触れるともちろんミスになる。オバケと同じく完全無敵だ

したからパンチ	–
ふんづける	–
ファイアボール	×
しっぽアタック	–

子クッパ

3Wの子クッパ



敵としての強さ……★★★

バウンドする輪を放ち、マリオを狙う。輪はふみつけられるごとに増え、最高で3個になるぞ

したからパンチ	–
ふんづける	○
ファイアボール	○
しっぽアタック	×

2Wの子クッパ



敵としての強さ………★★

1Wのものより魔法の射程距離がやや長い。キャビン自体もデコボコしているので追いこまれないように

したからパンチ	–
ふんづける	○
ファイアボール	○
しっぽアタック	×

1Wの子クッパ



敵としての強さ…………★

杖をつかって輪を出し攻撃。砦のボスの倒しかたのコツさえのみこめば、同じような感じで倒せる

したからパンチ	–
ふんづける	○
ファイアボール	○
しっぽアタック	×

バブル



敵としての強さ………★★

炎の池から吹き上げる火の玉だ。タイミングが決まっているのでよく見ていればかわせるぞ

したからパンチ	–
ふんづける	×
ファイアボール	×
しっぽアタック	×

HAPPYにPLAYできるGREATなGAMEに、そしてEXITEするACTIONさせて下さい(神奈川県／東廣一クン・17歳) ☆王様を助けるからマリオちゃん、僕の家においで、おいで (神奈川県／塚田寛明クン・13歳) ☆歴史に残るゲームにして下さい(鹿児島↗

特別企画

ドラクエの作曲家　マリオの生みの親

すぎやまこういち・宮本茂対談

すっごい顔合わせが実現！
興味シンシン対談の中身を誌上で再現!!

'88・9・27
西武プライム
スタジオ錦糸町にて

ファミコンミュージックの木管四重奏演奏会。会場にはゲームの音楽担当者をはじめ、メーカーの人もいっぱい。そして演奏の合い間に、すぎやまさんと宮本さんの対談が行われたのだ。

前半の演奏が終わり、司会進行のすぎやまさんが、会場にいる宮本さんをステージに呼んで対談は始まった――。

すぎやま　宮本さんは、業界の顔というか何というか、知る人ぞ知る、知らない人も知っていると言われている、任天堂の大プロデューサーです。宮本さんが手がけたゲームは、今日のプログラムの中ではどれとどれですか？

宮本　そうですね。「ゼルダの伝説」、「リンクの冒険」、それに「スーパーマリオ」、「スーパーマリオ3」です。

すぎやま　あれも予約しておかないと買い損なうんじゃないですか？

宮本　そうですね、多分。そう願いたいです。（中略）

すぎやま　ゲームを作る側として、最初から音楽というのは相当意識なさってましたか？

宮本　最初から、と言うとウソになりますが、かなり作るようになってからは意識してましたね。

すぎやま　どういうふうに？

宮本　ストレスをとってくれるんですよね。ゲームというのは結構意地悪で、ルール、ルールしているわけですよね。ルールの中で遊ぶわけです。だから、その中でたまってくるストレスを、いいほうに持っていってくれる。それが音楽の1つの大事な部分です。ゲームを作ってまして、最初は音楽を聞いてないんですよ。だいたいゲームを作っていて、3分の2ぐらいが終わったところで音楽がポンと入ってくる。そのときにものすごく良くなるものと、全然変わらないものとがあるんですよ。だいたい音楽が入ると良くなるのが当り前なんです。

すぎやま　そりゃそうですよね。その音楽の顔と、ゲームの真の顔が合ってないと良くならないんですよね。

宮本　そうですよね。つまらないゲームにいい音楽をつけても憎たらしいですね。

すぎやま　あるかもしれない。

宮本　すごいストレスのある、すごいつまらないゲームなのに音楽は良かったりすると、その音楽を聞くだけでストレスがたまってくる（笑）。

すぎやま　あるある。特に僕の場合、シューティングは苦手だからね。やたらめったら難しいのがあるじゃない？　始めてだいたい30秒もたないやつ。あれなんか憎しみがつのって、ほんといい曲なのかもしれないけど、その曲を聞いただけでムカッとしちゃう。僕いつも思うんですけど、ゲームの作曲家って、相当いろんな顔を持たないとできないだろうね。愛嬌のある顔の音楽をかかなければならないこともあるし、悲しい音楽も必要だし、楽しいのも必要だしね。

宮本　そうですね。ゲーム好きの人というのが、やっぱり少ない。

すぎやま　ミュージックプログラマーは音楽的センスが絶対必要ですね。作曲家が作った譜面をどういうノリで、どういう音を出し、どう演奏するかという、そういう音楽プログラマーが育ってくれるといいですね。と、いうわけで、お互いにこれからゲームという、新しいエンターテイメントの発展のために頑張っていきましょう。



⭘すぎやまさんのリードで、宮本さんの口から本音がポロリ…



⭘対談後、和気あいあいのお食事会



⭘写真前列右から、石原氏（セディック）、宮本氏、すぎやま氏、近藤氏（任天堂）、後列右から植松氏（スクウェア）、小沢氏（ナムコ）、中郷氏（任天堂）、田中氏（同）、遠藤氏（ゲームスタジオ）、三浦氏（セディック）

すぎやまこういちプロフィール

ドラクエシリーズの作曲家。ゲーム収集家としても有名。対談はすぎやまさんのアプローチで実現

宮本茂プロフィール

マリオシリーズのプロデューサー。本誌で以前連載された「ゼルダの伝説Q&A」のミヤホン！

写真提供／スタジオ錦糸町

マリオ3グッズぞくぞく!

発売日も近くなってますますマリオグッズがぞくぞく登場! それではここで最新のグッズ情報を公開だ。できたばかりの永谷園のニューパッケージや攻略本情報などがいっぱいだぞッ!

たべものいっぱい

いよいよパッケージが変更になったのは、TVでもおなじみの永谷園の製品シリーズ。3の内容を題材にして楽しいものに変わっているよ。もちろん中のシールも変更された。吉と迷との得点で遊べる新シールになったぞ。迷のマイナス運を貼られたら、吉のプラスでおまじないしてしまおう。

学力・体力・金力・友力・運力の5つの運について迷か吉かを占える。当然カンジンのカレー、ふりかけの味は保証つき。マリオ3をプレイしたあとで食べちゃおう。

ナガサキヤのチョコやトップ製菓のガムのパッケージも3に変わるよ。こちらのほうは次号でどんなふうになったかお知らせします。楽しみにネ。



✿しっぽマリオや子クッパなどの敵キャラ、音符ブロックなんかが楽しい「ふりかけ」「おむすび」

永谷園

ふりかけ・おむすび・カレー

✿各ワールドの背景がキレイなイラストになった「マリオカレー」。辛さの表示が音符やはっぱになってるね



おまけもいっぱい

雑誌にもマリオの記事が目立ちはじめた。「ファミマガ」の付録はもちろん、「ファミコン通信(アスキー)」をはじめとするファミコン誌はマリオフィーバー。小学館の学年雑誌なんかにも、マリオの姿がいっぱい見られるぞ。



✿嵩瀬ひろし先生の別冊付録も出たゾ!



✿これがニューパッケージ。オイシそうでしょ!?

ナガサキヤ チョコレート

レコードや本も!

10月21日(この号の発売日だ)にはポニーキャニオンのサイトロンレーベルから、マリオ3のレコードが発売。2日お先にマリオ3のサウンドを楽しんじゃえ。

攻略本も双葉社の「完全必勝本」や、徳間書店からもわんぱっくコミックの完ペキ本シリーズが発売されるぞ。マリオのグッズを集めていきたいキミには絶対必携のアイテムだね。

ファミマガからは11月にゲームブックがお目見えだ。新シリーズの本が出るわけだぞ。マリオとルイージ、そしてキノピオの7匹の子クッパ退治。とっても楽しいストーリーだから楽しみにしていてね。

